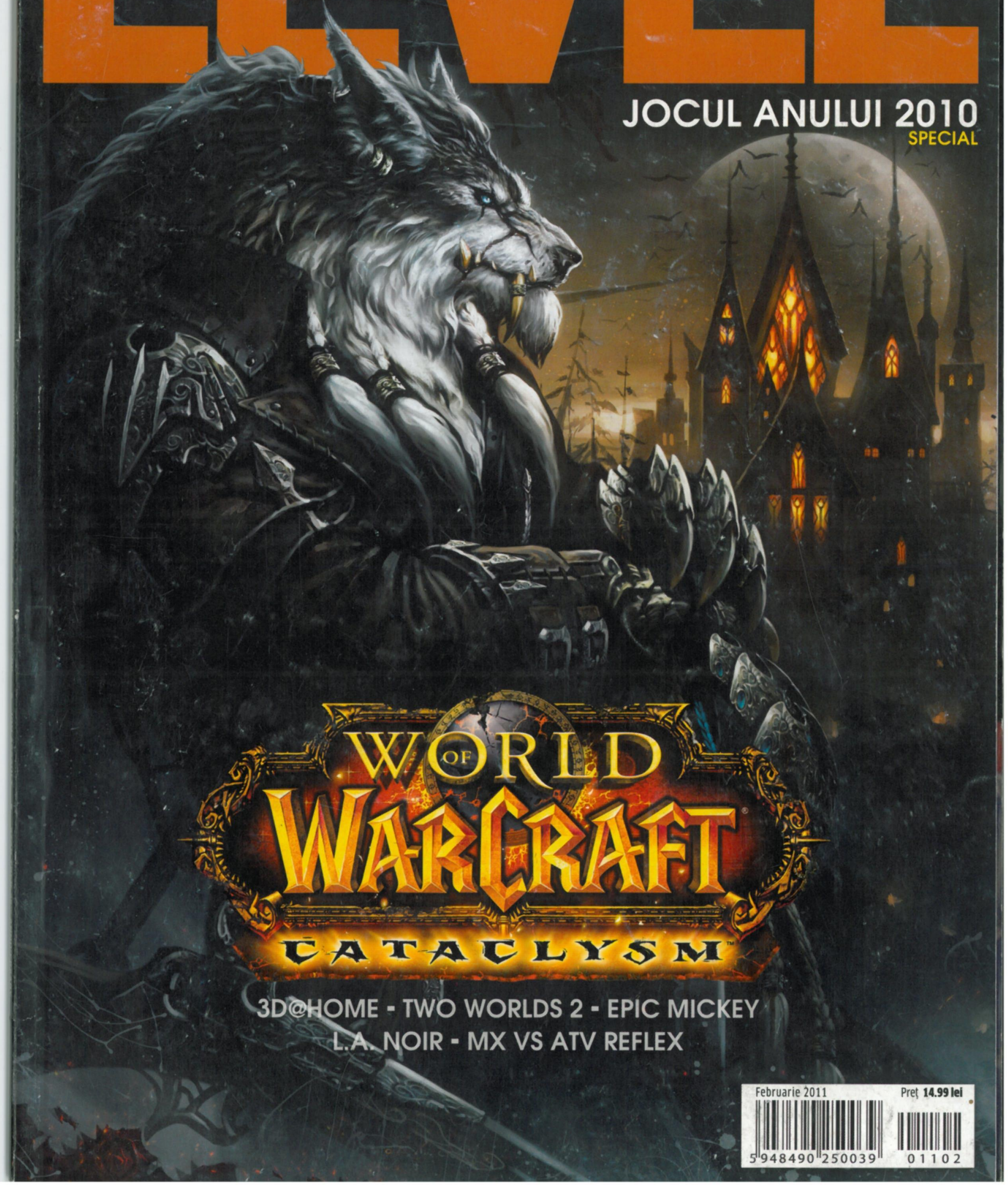
JOC FULL **SHERLOCK HOLMES** THE AWAKENED REMASTERED

LEVEL

JOCUL ANULUI 2010
SPECIAL



3D@HOME - TWO WORLDS 2 - EPIC MICKEY
L.A. NOIR - MX VS ATV REFLEX

Februarie 2011 Preț 14.99 lei
5 948490 250039 01102

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

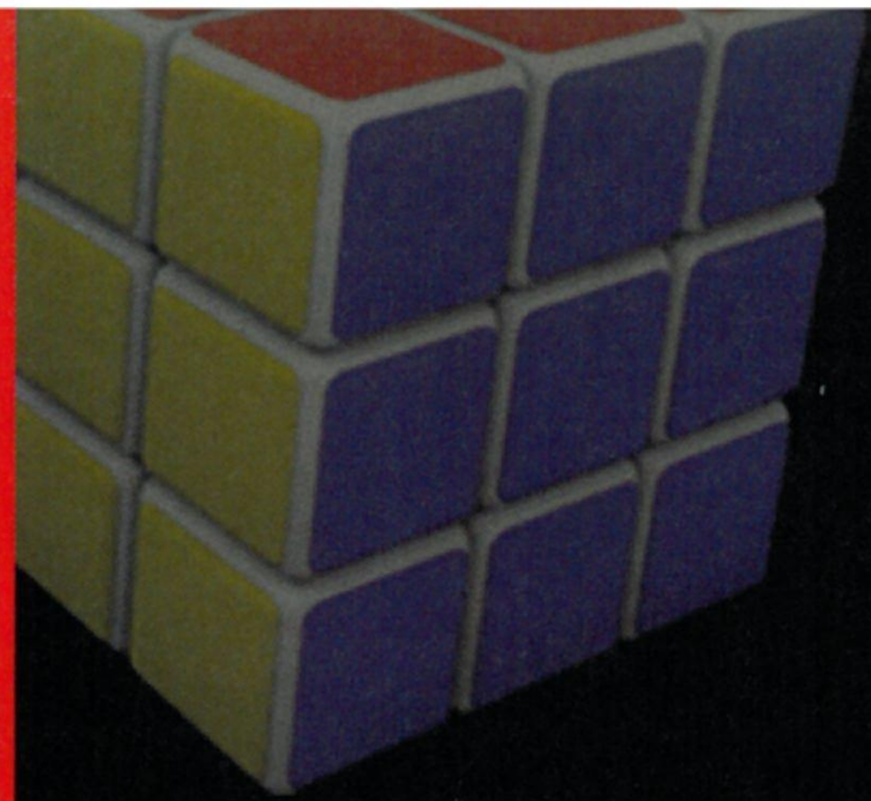
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

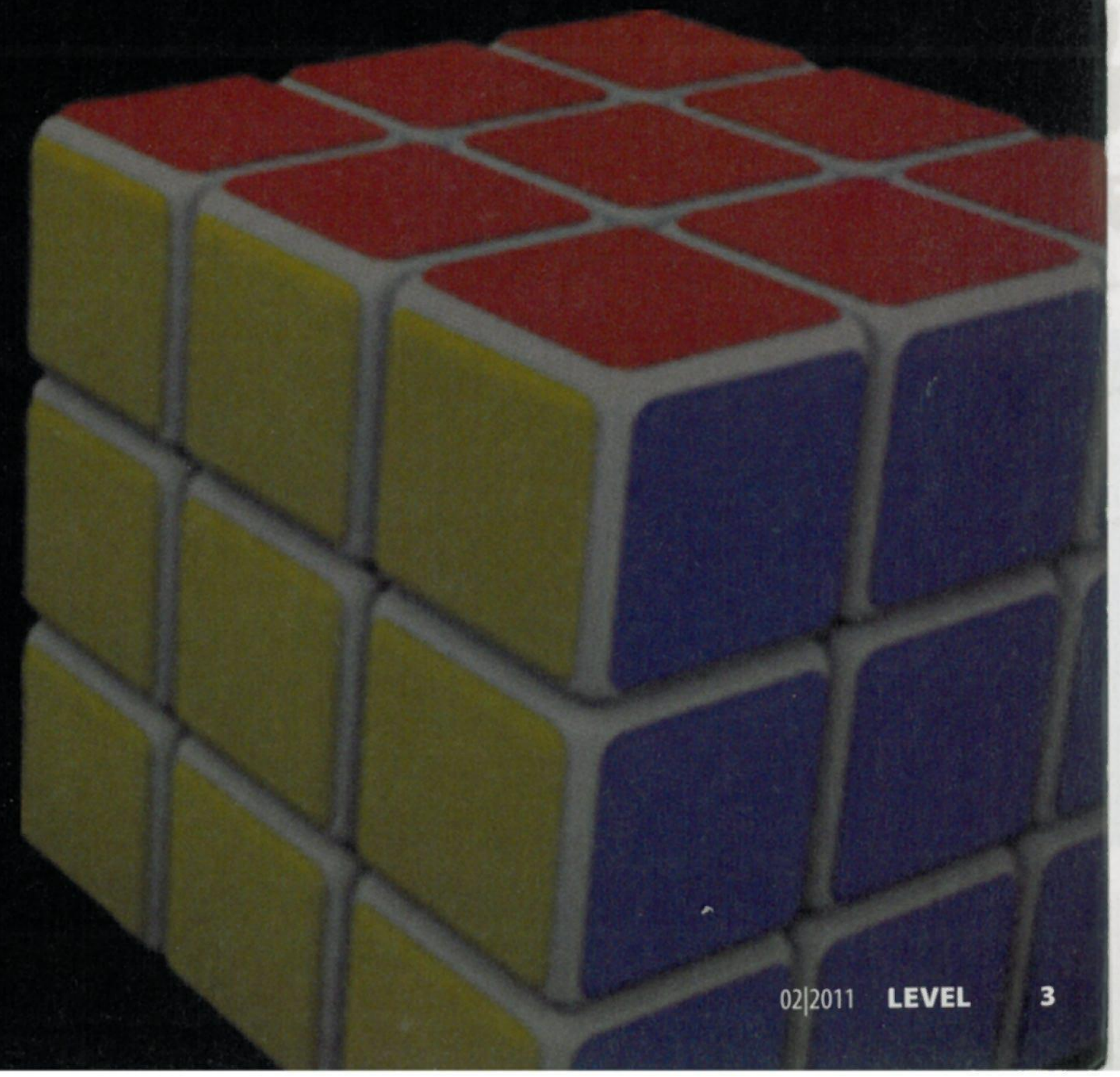


UN NOU ÎNCEPUT

Ca întotdeauna, începutul de an este incredibil de slab în materie de lansări de jocuri. În același timp, și mai puține merită băgate în seamă. Așa se face că jocurile mai mărunțele, indie-uri și arcade-uri care în alte luni n-au reușit să se strecoare în revistă, au acum șansa să strălucească. Ba unele dintre ele au fost lansate cu luni bune în urmă, exemplul cel mai elocvent fiind Zombie Driver. Dar nici măcar noul în an, în care tocmai am intrat, nu pare prea bogat, cel puțin nu în titluri cu adevărat interesante, iar până la presupusa lansare din luna mai a veșnic amânatului Duke Nukem Forever, mai avem de așteptat. Totuși, nu se știe niciodată de unde sare iepurele și să nu uităm că anul 2010 a fost bun cu noi, motiv pentru care le-am rezervat celor mai buni dintre cei buni câte un loc în galeria greilor, așa cum facem la fiecare început de an. Cele bune să se adune, cele rele să se spele cu săpun printre măsele. Și acum fuga la pagina 62, pentru că numai așa o să aflați care este JOCUL ANULUI 2010.

Vizionare plăcută!

■ KiMO



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO

1 Death Spank
2 Ion Assault
3 Epic Mickey

Koniec

1 World of Warcraft: Cataclysm
2 MX vs. ATV Reflex
3 Ion Assault

cioLAN

1 Death Spank
2 Two Worlds II
3 Epic Mickey

Marius Ghinea

1 Logitech Driving Force GT
2 Auzen Bravura
3 Epic Mickey

Caleb

1 Epic Mickey
2 Death Spank
3 Ion Assault

BogdanS

1 CM Storm Inferno
2 Auzen Bravura
3 Logitech Driving Force GT

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate la categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.





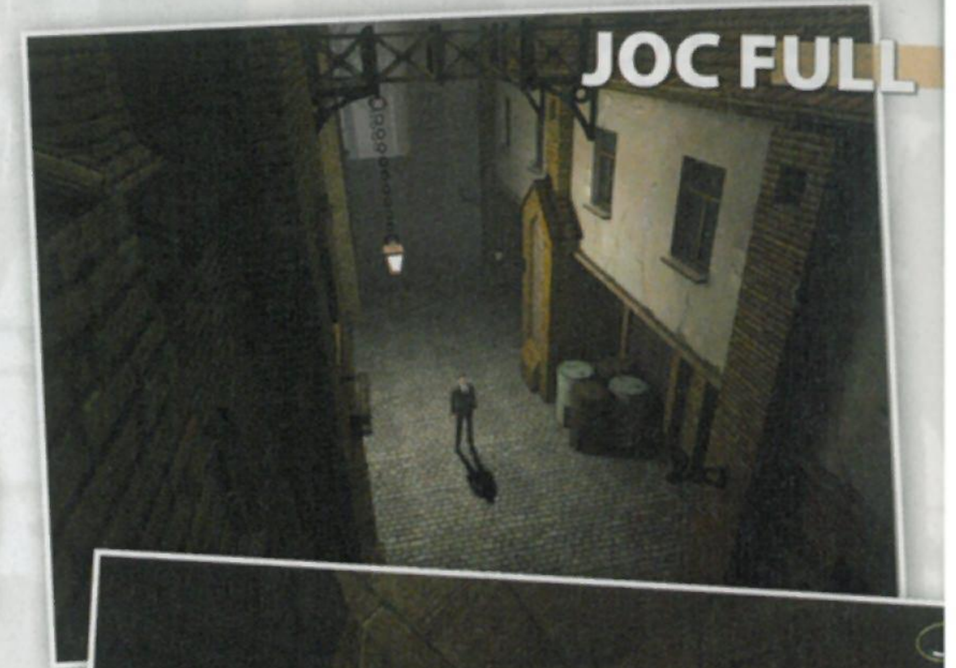








SHERLOCK HOLMES THE AWAKENED Remastered





Frogwares este un producător de jocuri care s-ar fi stins bine-mersi în uitare alături de atîția alții, dacă nu ar fi avut deloc originala idee de a porni o serie de adventure-uri point and click inspirate din scrierile lui Sir Arthur Conan Doyle. Din fericire, atît pentru ei, cît și pentru noi, titlurile strînse pînă acum sub denumirea generică de „The Adventures of Sherlock Holmes" s-au dovedit cel puțin interesante, atrăgînd atenția pasionaților genului. De altfel, de acest lucru v-ați putut da seama și voi, pentru că anul trecut revista noastră v-a oferit „Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring", adică tocmai jocul anterior din serie. Dar, dacă, pînă la acesta, aventurile lui Holmes în versiunea Frogwares respectau rețeta grafică obișnuită a adventure-ului point and click, anume cea a mediului prerenderizat, de data aceasta avem de a face cu prima încercare a producătorului de a ieși din tiparul tradițional. Sherlock Holmes: The Awakened este un joc în întregime 3D, ba, mai mult, chiar First Person.

Totuși, se pare că originalitatea a speriat pe cineva, poate clienți potențiali, sau doar i s-a năzărit cuiva de la conducere că nu strică să calci și potecile bătătorite pînă la beșicarea pămîntului - așa se face că, în 2008, la doi ani după lansarea acestui titlu, a apărut versiunea sa remasterizată. Adică tocmai aceea pe care o aveți acum pe lîngă revistă. Diferențele nu sînt mari față de original, doar unele îmbunătățiri aduse graficii, dar, cel mai important, s-a adăugat încă o vedere ce poate fi utilizată de către jucător - cea Third Person. Chiar dacă mă face să zîmbesc ușor amuzat, această prudentă implementare ulterioară a unei vederi mai aproape de clasicism nu o exclude pe cea First Person, rămasă disponibilă ca opțiune.

Cum spuneam la începutul acestei frugale prezentări, Frogware numai de originalitate nu a dat dovadă, oricum, alegîndu-l pe Sherlock Holmes ca subiect - s-a luat de multă vreme vopseaua de pe el la cît de tare a fost frecat de toate mediile, plus că pentru personajul creat de Doyle încă nu s-a găsit un Suchet sau un Ustinov ca pentru Hercule Poirot. Dar, în schimb, în momentul în care parcurgi Sherlock Holmes: The Awakened ai un mic șoc: cum naiba de nu i-a venit nimănui pînă acum o asemenea idee de geniu? Este vorba despre îmbinarea, impecabilă în opinia mea, a două mythos-uri celebre: unul este cel al lui Sherlock, celălalt al lui Cthulhu. Damn, H.P. Lovecraft și A.C. Doyle, o alăturare neașteptată a doi creatori fundamental diferiți, făcută cu mînă de maeștri ai adventure-ului point and click de către oamenii de la Frogwares!

Grafica, sunetul, povestea, toate sînt foarte bine gîndite și realizate pentru a te duce acolo unde misterul întunecat al celor din vechime și adîncuri se întîlnește cu logica limpede precum cristalul a detectivului din Baker Street (trebuia să folosesc sintagma asta, neapărat...). Acțiunea te poartă prin medii variate, în locuri surprinzătoare și chiar de-a dreptul exotice - oricum neobișnuite pentru cadrul unei povestiri cu Sherlock Holmes. Dar asta nu deranjează, ci dimpotrivă, atrage, adîncind imersiunea și misterul. Puzzleurile inteligente și uneori descumpănitoare completează în mod foarte plăcut un adventure care, deși e aproape clasic, rămîne în bună măsură original. Sherlock Holmes: The Awakened este o experiență de joc ce nu trebuie să lipsească din colecția voastră... ■

Marius Ghinea

CUPRINS DVD

Demo
Create / Evochron Mercenary / Lylian - Paranoid Friendship - Episode One / NightSky / StarCraft 2: Wings of Liberty / Ultratron

MODs
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky Complete 1.1.3 / Underlord 1.5.2. (Titan Quest: Immortal Throne) / Multi Theft Auto: San Andreas 1.0.4 (GTA: San Andreas)

Media
Filme (HD)
Dragon Age 2: Exiled Prince / Homefront / inFamous 2 / Killzone 3 / L.A. Noir / Little Big Planet 2 / Marvel vs. CAPCOM / MotorStorm: Apocalypse / Uncharted 3: Drake's Deception
Imagini
Homefront / L.A. Noir
Wallpaper
Death Spank / Medal of Honor / World of Warcraft: Cataclysm
Screensaver
Tron Legacy

Drivere
ATI Catalyst 10.11 / NVIDIA ForceWare 260.99

Patch
Two Worlds II v1.1

Antivirus
AVG Free Edition 10.0 Build 1191a3330 / Ashampoo Anti-Malware 1.21

Freeware
7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d / 3DMark 11 Basic Edition / Adobe Reader 9.4

Shareware
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA
Arhiva LEVEL 2009
Dash and the Stolen Treasure (versiune completă)
Ninja Senki (versiune completă)
The Journey Down: Over the edge (versiune completă)
Warsow 0.6 (versiune completă)
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY
În sfârșit, cei care și-au dorit să încerce primul episod din trilogia StarCraft 2 au ocazia să o facă. Demo-ul conține primele trei misiuni din campanie, precum și un mod de joc skirmish, Terran vs. Terran.



S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY COMPLETE 1.1.3
O colecție de modificări create de artiști profesioniști pentru jocul S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, cu scopul de a îmbunătăți grafica, sunetul și atmosfera jocului original, dar fără a schimba povestea sau gameplay-ul. Și reușește.



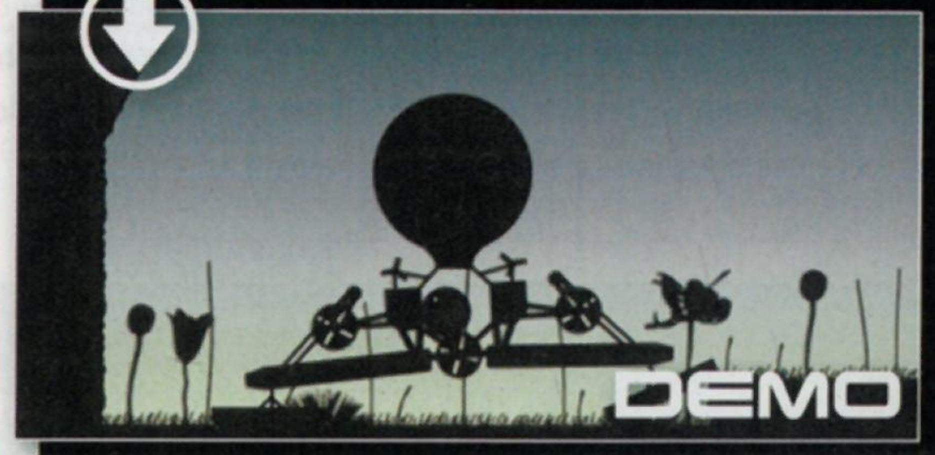
LYLIAN: EPISODE ONE
Controlează imaginația micuței Lylian schimbând lumea și locuitorii săi în timp real. Lylian vine cu abilități de atac unice, inamici amuzanți, boși originali, acțiune paranoică și o poveste deosebită.



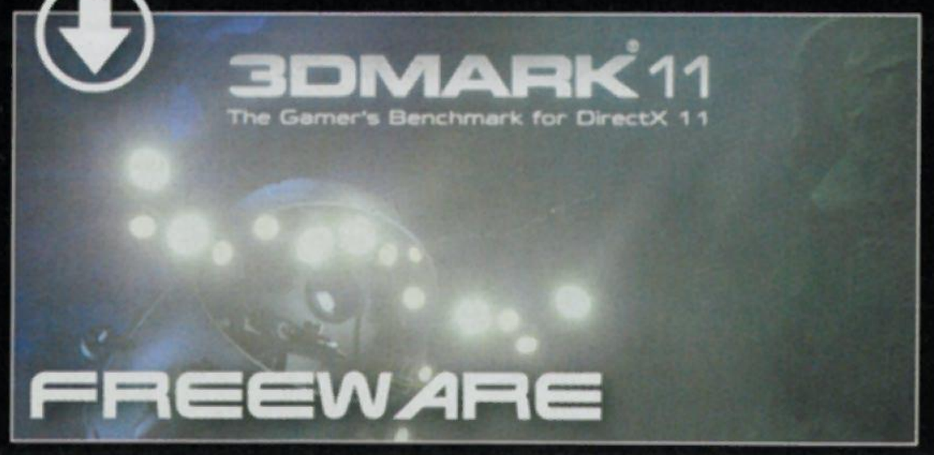
UNDERLORD 1.52
Conversie totală pentru jocul Titan Quest: Immortal Throne, Underlord aduce o mulțime de noutăți - 45 de clase de personaje și posibilitatea de a lupta împotriva hoardelor nesfârșite de monștri trimise de Lord of the Underworld în întâmpinarea ta. Distruge-l și ia-i tronul.



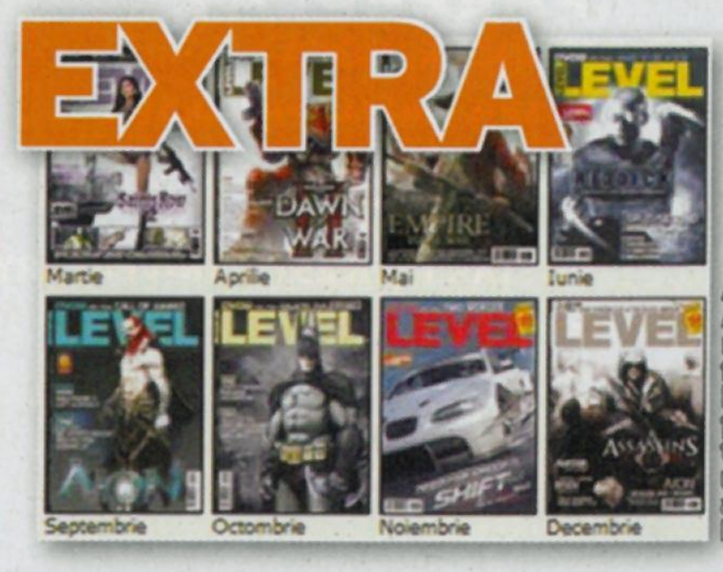
NIGHTSKY
NightSky este un platformer arătos în care trebuie să manevrăm o bilă prin diverse niveluri pline de obstacole, fiecare cu propriile sale proprietăți fizice. Recomandăm precizie.



3DMARK 11 BASIC EDITION
Benchmark-ul care ne ajută să aflăm cât de pregătite sunt PC-urile din dotare pentru jocurile generației DirectX 11. Pentru a-l rula, este evident că avem nevoie și de o placă video cu suport DirectX 11.



EXTRA



ARHIVA LEVEL 2009
Arhiva LEVEL 2009 (februarie 2009 - ianuarie 2010) în format PDF. Pentru dezarhivare v-am pus la dispoziție utilitarul 7-Zip, iar pentru vizionare veți avea nevoie de Adobe Reader, ambele aflate în secțiunea Freeware.

DASH AND THE STOLEN TREASURE (VERSIUNE COMPLETĂ)
Dash and the Stolen Treasure este un joc amuzant de tip platformer, cu o grafică ce trimite cu gândul la desenele animate. Acțiunea se petrece pe o insulă plină de creaturi ciudate, unde Dash, eroul principal și singurul pirat din lume care se teme de apă, trebuie să-și recupereze comoara din mâinile celor care i-au furat-o.



NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

www.level.ro

Placa de bază ASUS ROG Maximus IV Extreme

Creată pentru viitor

Noua revoluție în performanță

Odată cu lansarea celei de-a doua generații de procesoare Intel Core i7, ASUS a prezentat urmașul celebrei serii de plăci de bază Maximus din familia ROG - Republic of Gamers și scoate la înaintare ROG Maximus IV Extreme. Bazându-se pe noul chipset Intel P67, ROG Maximus IV Extreme a fost proiectat de la bun început pentru a fi cea mai "overclockabilă" și performantă placă de bază care a fost creată vreodată..



Ca orice produs ce poartă marca ASUS ROG, Maximux IV Extreme a fost realizată de către și pentru entuziaștii computerelor. Fiecare model de placă de bază ROG lansată adună în timp tot mai multe funcții și aplicații noi, toate făcute să ofere utilizatorului cea mai plăcută experiență de overclocking de la început până la sfârșit. Acestea fiind spuse, M4E are "pe bune" o grămadă de noi caracteristici care o transformă într-una dintre cele mai ușor de overclockat plăci de bază cu acordaj fin, pentru utilizatori.

Clasic, dar și nou

Ca și în cazul generațiilor anterioare din seria Maximus Extreme, aplicații precum ROG Connect, RC Bluetooth și USB BIOS Flashback te lasă să ajustezi performanța sistemului tău în timp real fără a fi nevoie de restart sau rescrierea BIOS-ului, în caz că tentativele tale de overclocking au eșuat. În timp ce toate aceste lucruri au fost adăugiri de succes, totuși, ce este nou în M4E în comparație cu frații "mai mici"? După cum se va vedea, s-au schimbat destule: a fost adăugată o nouă caracteristică lui ROG Connect denumită GPU TweakIt, care le dă posibilitatea utilizatorilor să își acordeze fin frecvențele procesorului grafic, a memoriilor plăcii video și nu în ultimul rând, a voltajelor plăcii video, la fel de ușor ca și overclockarea CPU-ului.



Placa de bază ROG Crosshair IV Extreme a prezentat o nouă caracteristică ROG: iDirect, care, evident, nu putea lipsi de pe M4E. Chiar dacă este similar cu RC Bluetooth, care lasă smartphone-urile compatibile Bluetooth să se sincronizeze cu sistemele utilizatorilor, acestă nouă tehnologie a fost special realizată pentru utilizatorii de iPhone și iPad. Dispune de o interfață specializată pentru ca cei care au un iPhone sau iPad să se poată conecta wireless la sistemele lor și să monitorizeze, să ajusteze sau să overclockeze setările CPU fără să se atingă de sistem.

EFI BIOS: un BIOS la superlativ

Totuși, cel mai important argument demonstrat este noul EFI BIOS de la ROG. Sub haina nouă se ascunde aceeași versiune de BIOS pe care o cunoaștem cu toții, dar EFI schimbă arhitecura fundamentală de rulare și transformă BIOS-ul într-un modul asemănător unui sistem de operare capabil de control din mouse, permițându-i utilizatorului o experiență mult mai naturală în comparație cu versiunea standard de BIOS care se operează din tastatură. În componența acestui EFI BIOS se află și GPU.DIMM care te asigură că toate plăcile video și modulele de memorie sunt detectate normal, pentru a determina în mod corect de ce o componentă specifică nu ar putea funcționa. ASUS ROG are și o funcție de captură de ecran pe tasta F12 astfel încât te lasă să salvezi imaginea BIOS-ului pe un flash drive USB pentru ca apoi tu să îți etalezi setările într-o comunitate de overclockeri.

Hardware – Tare ca piatra, iute ca săgeata

Cea de-a doua parte a ecuației plăcii de bază Maximus IV Extreme este hardware-ul care are parte de cele mai noi tehnologii disponibile. Dacă ținem cont de spusele ASUS ROG, modelul a fost realizat pentru a obține un consum optim de curent prin folosirea de elemente care au fost testate electric, termic, etc. De exemplu, arhitectura heat sink-urilor a fost făcută pentru cea mai eficientă disipare a căldurii chiar dacă s-au folosit mai puține ventilatoare pentru răcirea sistemului, ceea ce înseamnă mai puțin zgomot.



Placa de bază are și o dotare pe măsură: patru porturi SATA 6 GB/s care au suport pentru cele mai noi și rapide hard drive-uri și SSD-uri de pe piața actuală, plus încă 10 porturi USB 3.0 (da, ai citit bine, zece!) pentru toate dispozitivele tale USB de generație nouă.

Maximus IV Extreme mai are și patru sloturi de memorie ce supportă module de memorie dual-channel DDR3 de 2400 MHz și patru magistrale PCIe2.0 x16 care permit configurații atât NVIDIA SLI, cât și AMD CrossFireX. Pentru a merge mână în mână cu grafica imersivă multi-GPU s-a mai integrat și suport complet pentru sunet surround High-Definition 7.1 și porturi Intel Gigabit Ethernet duale pentru latență mică atunci când ești în timpul partidelor de gaming.

Câștigătorul este...

În concluzie, Maximus IV Extreme este dotată cu cele mai noi tehnologii pentru PC și hardware care nu se regăsesc în plăcile de bază rivale. Seria Republic of Gamers ridică ștacheta, încă o dată, pentru cea mai bună experiență de overclocking și gaming.





IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER

Fanii simulatoarelor de zbor au din nou motive de bucurie. Lansarea lui DCS: A-10C Warthog se apropie cu paşi repezi, iar Oleg Maddox şi compania sa au fost ocoliţi de colapsul financiar, sunt teferi şi nevătămaţi şi muncesc din greu pentru lansarea din martie a celui mai tânăr membru al familiei Sturmovik, Cliffs of Dover. IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover ne va prezenta bătălia pentru Britania în toată splendoarea ei şi va fi lansat de Ubisoft în martie 2011.

Therell be bluebirds over
The white cliffs of Dover
Tomorrow
Just you wait and see



NEOCORE ANUNŢĂ KING ARTHUR II

Deşi aşteptam un patch pentru The King's Crusade care să-mi permită să continui campania cruciaţilor, care se încăpăţânează să crape după prima misiune, studiourile maghiare Neocore şi publisher-ul Paradox Interactive au alte planuri. Cum ar fi un sequel pentru King Arthur: The Roleplaying Game. King Arthur 2 ne va oferi un setting întunecat, armate mai mari, inamici mai puternici, probabil şi câţiva dragoni, o interfaţă îmbunătăţită, animaţii revizuite pentru unităţi (weee!!) şi acelaşi melanj de TBS/RTS/RPG care mi-a căzut cu tronc în primul King Arthur. Dacă reuşesc să şi optimizeze motorul grafic, ar fi de vis…

BIZARRE CREATIONS ÎŞI VA ÎNCHIDE PORŢILE DEFINITIV

Sfârşitul e aproape pentru echipa de producţie care ne-a oferit anul trecut în luna mai jocul de racing Blur. Studiourile Bizarre Creations (Project Gotham Racing, Geometry Wars: Retro Evolved) au trecut sub aripa protectoare a Activision în 2007, dar anul trecut în luna noiembrie, mai ales din cauza insuccesului înregistrat de Blur, Activision a hotărât că nu mai e nevoie de protecţie şi le-a scos la vânzare.

Orice speranţă de supravieţuire a echipei Bizarre, care anul trecut număra în jur de 200 de oameni, a fost spulberată. Coddy Johnson, COO Activision, a anunţat că nu s-a găsit niciun cumpărător şi, cu toate că au fost analizate toate opţiunile, singura soluţie este închiderea studiourilor. Aceasta a fost recomandarea Activision şi se pare că întreg staff-ul Bizarre Creations a acceptat-o.



PAC-MAN REALITY SHOW

Probabil prima reacţie a celor care vor citi ştirea asta e întrebarea următoare: „Bă, ăştia ce-au fumat?" Din păcate, nu vă putem da un răspuns concret. Tot ce vă putem spune e că treaba este pe bune. There's no Biz like the Show Biz and no Man like the Pac-Man. Studiourile de producţie Merv Griffin Entertainment au încheiat un mic parteneriat cu Namco Bandai în vederea realizării unui reality show inspirat din celebrul joc video. Din păcate, detalii despre modul de desfăşurare a acestui show nu au fost dezvăluite încă, dar suntem tare curioşi să aflăm ce au de gând să facă minţile luminate de la Merv Griffin Entertainment. Concurs de mâncat cireşe? Maraton de înghiţit pastile? Posibilităţile sunt nelimitate.





NINTENDO 3DS VINE ÎN MARTIE

Nintendo a anunţat că micuţul şi mult aşteptatul Nintendo 3DS îşi va face apariţia pe piaţa europeană începând cu data de 25 martie, dar nu a dezvăluit şi preţul. Preşedintele Nintendo Europa, Satoro Shibata, a menţionat că acesta va fi hotărât de retaileri. Americanii vor putea pune mâna pe consolă din 27 martie şi pentru a o achiziţiona vor fi nevoiţi să scoată din buzunar cam 250 de dolari. În plus, Nintendo a menţionat că, începând cu ziua lansării oficiale şi până în luna iunie, când se va da startul E3, vor fi lansate peste 25 de jocuri. Iată lista cu câteva dintre acestea:

Super Street Fighter IV 3D
Resident Evil: The Mercenaries 3D
The Sims 3
Madden NFL Football
PES 2011 3D
LEGO Star Wars III The Clone Wars
Ridge Racer 3D
Super Monkey Ball 3D
Crush 3D
Thor : God of Thunder
Puzzle Bobble Universe
Samurai Warriors: Chronicles
Dead or Alive Dimensions
Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars
Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Rayman 3D
Asphalt 3D
Combat of Giants Dinosaurs 3D
James Noir's Hollywood Crimes
Driver Renegade
Rabbids 3D

MORTAL KOMBAT ÎN 10 EPISOADE

Vă mai amintiţi de Mortal Kombat Rebirth? E un scurt metraj de vreo 8 minute, lansat anul trecut, cu care regizorul Kevin Tancharoen încerca să-i convingă pe cei de la Warner Bros să-i ofere posibilitatea de a realiza un nou film Mortal Kombat. Deşi Warner Bros nu a acceptat propunerea, oamenii din spatele scurt metrajului nu se dau bătuţi şi încearcă din nou. Conform site-ului Bloody Disgusting, Kevin Tancharoen, Todd Helbing şi Aaron Helbing vor începe în februarie filmările pentru o miniserie de zece episoade, în care îi vom vedea pe Jax, Shang Tsung, Liu Kang, Sub Zero, Durak, Kabal, Kitana/Mileena şi Scorpion. În ceea ce priveşte distribuţia, se ştie doar că Michael Jai White (Black Dynamite) îşi va face din nou apariţia în rolul lui Jackson Briggs aka Jax.

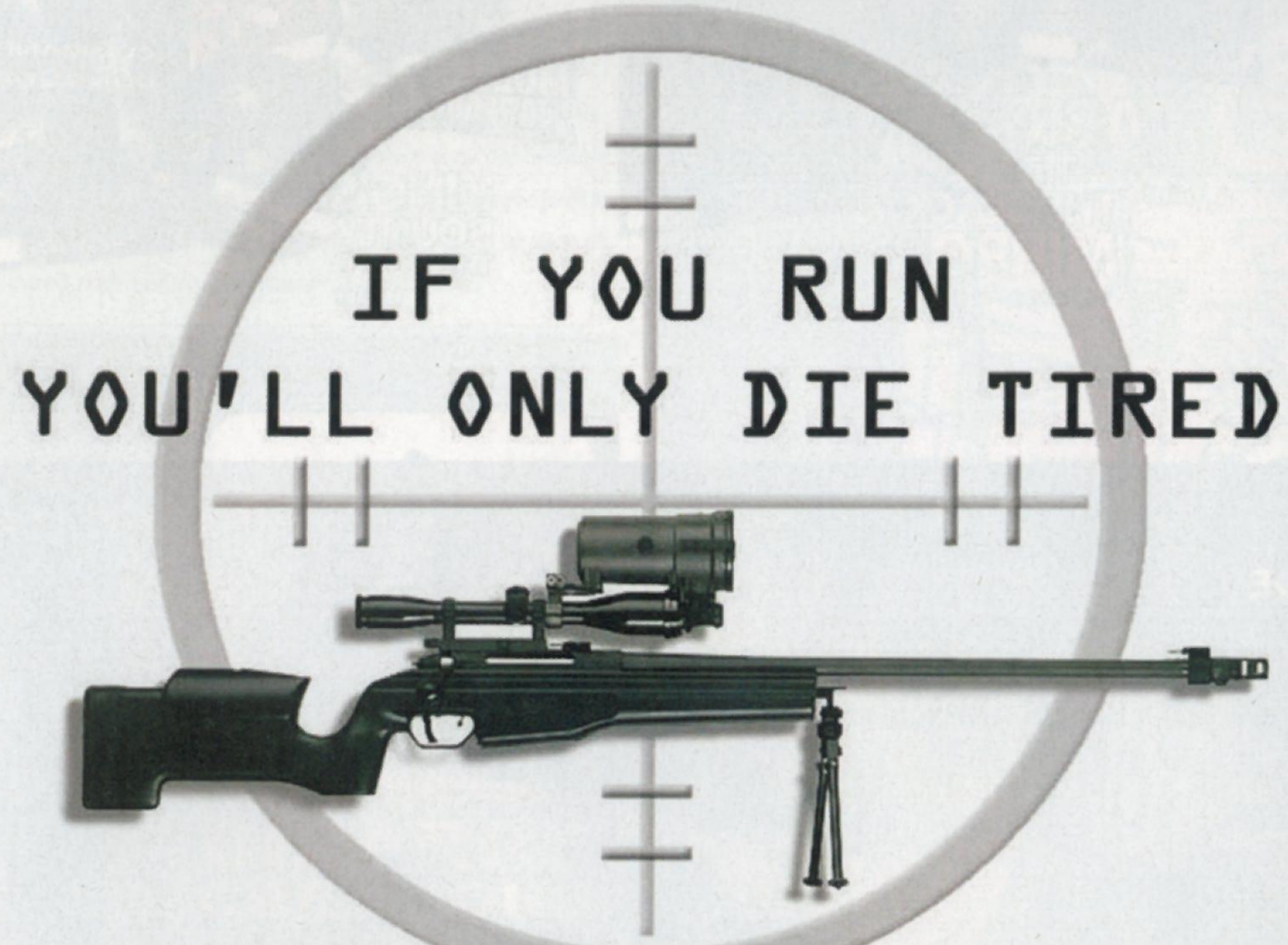




TOP 10 DIVERTA 2010

După atâtea topuri din străinătățuri, a sosit timpul să vedem ce s-a vândut și la noi. În 2010, în magazinele Diverta, vânzările de jocuri dețin o pondere de 6,80% din totalul vânzărilor. Dar, spre deosebire de anul 2009, pe această gamă vânzările au înregistrat o scădere cu 25%, deși 2010 a fost unul cu multe lansări importante de jocuri și console/platforme: Starcraft, Warcraft, Call of Duty, Sony Move, Microsoft Kinect. Estimativ, la nivelul întregii piețe s-a păstrat volumul de vânzări din 2009. Iată care sunt cele mai vândute jocuri în 2010 în magazinele Diverta:

1. StarCraft 2
2. World of Warcraft Cataclysm
3. The Sims 3
4. World of Warcraft Wrath of the Lich King
5. Call of Duty: Black Ops PC
6. FIFA 11 PS3
7. Call of Duty Modern Warfare 2 PC
8. Battlefield Bad Company 2 PC
9. FIFA 11 PC
10. Call Of Duty Modern Warfare 2 PS3



SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Polonezii de City Interactive ne pregătesc un sequel al shooter-ului Sniper: Ghost Warrior. Informația a fost confirmată de producătorul Michal Sroczynski într-un interviu pentru Eurogamer.se. Jocul este realizat cu CryEngine 3 și va fi lansat la o dată necunoscută pentru PC, PS3 și Xbox 360.

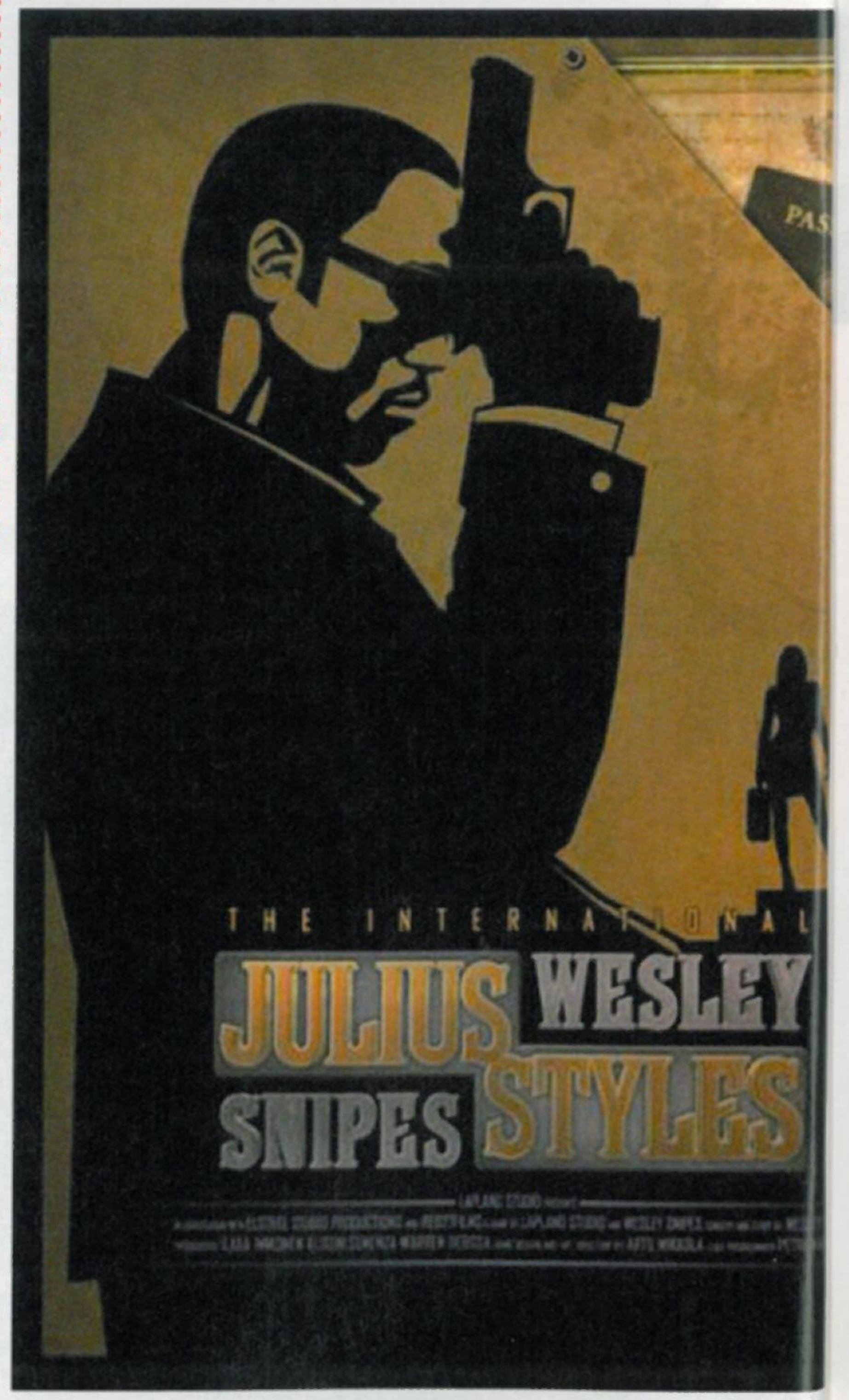


EA PARTNERS VA DISTRIBUI THE SECRET WORLD

Funcom a anunțat că a încheiat un parteneriat cu EA pentru distribuirea MMO-ului The Secret World. Astfel, jocul va fi distribuit de Funcom în colaborare cu EA Partners. Din păcate, nu a fost comunicată încă o dată de lansare și nici măcar nu s-a precizat dacă jocul își va face apariția pe piață anul acesta sau dacă și când va intra în faza de beta test.

WESLEY SNIPES FACE ȘI JOCURI

Închis pe o perioadă de trei ani pentru evaziune fiscală, cunoscutul actor american își va aduce contribuția la realizarea unui joc de acțiune ce va fi lansat în iunie pentru iPhone și iPad, după care va fi disponibil și pe Xbox LIVE și PSN. Jocul se numește Julius Styles: The International și, după spusele lui Snipes, a fost realizat din dorința acestuia de a aduce în lumea jocurilor video personajele pe care le-a interpretat în filmele de acțiune Art of War, Murder at 1600 și Passenger 57. După ce va ieși din închisoare în 2013, Snipes va începe filmările la pelicula cu același nume, în care va interpreta rolul lui Julius Styles.





EUROPARLAMENTAR CERE INTERZICEREA JOCULUI MAFIA II

Sonia Alfano, membră a Parlamentului European și președintele Asociației pentru Familiile Victimelor Mafiei, cere Comisiei Europene, în numele tuturor celor care au avut de suferit în urma faptelor săvârșite de membrii mafiei din Italia, să interzică distribuirea jocului Mafia II. Sonia Alfano, fiica jurnalistului sicilian Beppe Alfano, ce a fost ucis de mafie în ianuarie 1993, s-a arătat extrem de afectată de ceea ce se petrece în joc: „Este foarte dureros. Nu putem permite să se întâmple acest lucru. Rănile noastre sunt încă proaspete. Chiar dacă e doar temporar, jucătorul se identifică cu un adevărat criminal și pentru noi, cei care am simțit violența pe pielea noastră, este îngrozitor." Răspunsul publisher-ului Take Two nu a întârziat să apară și a venit de la vicepreședintele Alan Lewis: „Mafia II este o poveste captivantă despre crima organizată din America - subiect ce a fost prezentat de-a lungul deceniilor în filme premiate, spectacole de televiziune și romane, cum ar fi The Godfather și The Sopranos."

SHIFT 2 ÎN MARTIE

EA a anunțat pe site-ul oficial Need for Speed că cel mai nou joc al seriei, Shift 2 Unleashed, își va face apariția pe rafturile magazinelor din Europa în zilele de 24, respectiv 25 martie, iar în America de Nord va fi lansat pe 29 martie.





DUNGEONS & DRAGONS: DAGGERDALE

Atari ne informează că în primăvara anului viitor va lansa un nou joc Dungeons & Dragons. RPG-ul se numește Dungeons & Dragons Daggerdale, este dezvoltat de Bedlam Games și va fi lansat pentru PC, Xbox LIVE și PSN. Dungeons & Dragons Daggerdale va avea atât single player, cât și un mod co-op la care pot participa până la 4 jucători și ne va oferi o gamă variată de arme și skill-uri.



THE EXILED PRINCE

Deși Dragon Age 2 va fi lansat abia în martie, BioWare și EA au anunțat deja primul DLC al jocului. Se numește The Exiled Prince și va fi oferit gratuit celor care vor pre-comanda Dragon Age Signature Edition. Această ediție specială este la rândul său un bonus oferit gratuit celor care vor pre-comanda jocul până la data de 12 ianuarie și include și soundtrack-ul jocului și 4 arme noi. Dacă nu veți apuca să faceți pre-comandă, puteți achiziționa DLC-ul începând cu data de 11 martie, când Dragon Age 2 va fi lansat oficial în Europa, numai că va trebui să scoateți din buzunar în jur de 7 dolari pentru PC sau PS3, iar dacă aveți un Xbox, pregătiți-vă să renunțați la 560 de puncte Microsoft.

PROPAGANDA GAMES

PROPAGANDA GAMES NE SPUNE ADIO

La puțin timp după ce Activision a tras obloanele casei de producție Bizarre Creation, aflăm că un alt studio a avut aceeași soartă. Este vorba despre Propaganda Games, aflat sub comanda publisher-ului Disney Interactive. Am putea spune că numărătoarea inversă a început pentru studiourile Propaganda Games încă din luna octombrie a anului trecut, când Disney a hotărât anularea action-RPG-ului Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned. Atunci 100 de membri ai staff-ului au fost concediați, iar din cele două echipe de producție a rămas doar una singură, aceasta având misiunea de a finaliza jocul Tron: Evolution, care a fost lansat în decembrie.



BLACK OPS – FIRST STRIKE

Treyarch a lansat primul DLC pentru Call of Duty: Black Ops, care va fi, de parcă mai e nevoie să o spunem, un map pack mititel. Se numește First Strike și va aduce patru hărți pentru multiplayer și una pentru zombie mode. Hărțile de multiplayer sunt Discovery, Kowloon, Berlin Wall și Stadium. Discovery și Kowloon sunt zone din campania de single player, Berlin Wall a fost realizată pe baza faimosului Checkpoint Charlie, iar Stadium este de fapt un patinoar. Harta pentru Zombie Mode se numește Ascension, dar alte detalii despre aceasta nu au fost oferite. Mai întâi pack-ul va sosi pentru Xbox 360 și va costa 1200 de puncte Microsoft sau tradiționalii 15 dolari. Cam ieftin. În urma succesului nebun înregistrat de cele două pachețele de hărți lansate pentru MW2, mă aștep-tam ca Activision să micșoreze numărul de hărți și să mărească prețul. S-a cam înmuiat mister Kotick...

SE VOR LANSA

Bulletstorm	PC, X360, PS3	Electronic Arts
Bionic Commando Rearmed 2	X360, PS3	Capcom
Test Drive Unlimited 2	PC, X360, PS3	Atari
Assassin's Creed: Brotherhood	PC	Ubisoft

AI-MAS WINTER OLYMPICS 2011

TOT CE VREI SĂ ȘTII DESPRE INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ

În perioada 19 - 20 februarie 2011, Facultatea de Automatică și Calculatoare a Universității Politehnica din București își deschide porțile pentru a găzdui cea de-a doua ediție a unui eveniment inedit: AI-MAS Winter Olympics. Proiectul, care până acum aduna la un loc pasionați de inteligență artificială din întreaga țară, revine în 2011, anunțând o participare la nivel internațional și invitați cu nume mari din industria IT.

Facebook, Adobe, IBM, TeamNet, Vector Consulting, AquaSoft se numără printre cei care ne vor arăta cum este folosită inteligența artificială în viața de zi cu zi, în cadrul secțiunii AI: Discuss and Discover. Tot aici, scurte dezbateri în domeniul inteligenței artificiale vor întreține atmosfera, implicându-i pe participanții prezenți la eveniment.

AI-MAS Winter Olympics va culmina cu finalele celor 3 competiții lansate în luna noiembrie, în cadrul secțiunii AI Olympics. Crafting Quest 2, Ticket to Ride și Recycle Swarm sunt numele jocurilor pentru care programarea unei soluții inteligente a constituit o provocare pentru echipele participante.

Crafting Quest 2 este un joc în care trei personaje cu abilități diferite colectează resurse și rețete pentru fabricarea unor artefacte. Ticket to Ride este implementarea unui board game popular în întreaga lume, în care jucătorii construiesc rute feroviare între diferite orașe pentru a îndeplini misiuni. Recycle Swarm, pe de altă parte, este un joc în care o echipă de roboței cu diferite funcționalități trebuie să se coordoneze între ei pentru a curăța gunoaiele de pe o hartă.
Soluțiile sunt implementate de către elevi de liceu și studenți din țară și străinătate, iar premiile acestei secțiuni cumulează 3.000 de euro.

În cadrul AI-MAS Village, parteneri din industria IT vor expune cele mai noi produse ce pot demonstra aplicabilitatea inteligenței artificiale, iar reprezentanți ai universităților mari din țară vor prezenta la standuri cele mai inovatoare proiecte academice de cercetare în domeniu. Cei interesați au ocazia să intre în contact direct cu companiile partenere, AI-MAS Winter Olympics facilitând posibilitatea unor internship-uri sau vizite la o parte dintre acestea, inclusiv la sediul Facebook din Palo Alto, Silicon Valley.

Tot în cadrul evenimentului, pe 19 februarie, se va desfășura AIdeas, o sesiune de articole științifice pe teme de AI, în care tinerii cercetători, studenți la master sau doctorat (și nu numai) au ocazia să își prezinte munca de cercetare în fața unui public și a unei comisii ce va oferi un feedback valoros. Cea mai interesantă idee va fi recompensată cu un premiu constând în decontarea participării la o conferință internațională, în limita a 1.000 de euro.

Pe lângă toate aceste secțiuni, organizatorii pregătesc o serie de activități sociale menite să ofere participanților ocazia de a se cunoaște și de a face schimb de idei între ei, într-o atmosferă destinsă.

Mai multe detalii despre AI-MAS Winter Olympics puteți găsi pe site-ul oficial al evenimentului: www.aiolympics.ro

AI-MAS Winter Olympics este organizat de Laboratorul de Cercetare AI-MAS (Artificial Intelligence and Multi-Agent Systems - Facultatea de Automatică și Calculatoare, Universitatea Politehnica din București), în colaborare cu Laboratorul de Cercetare în domeniul Realității Virtuale și Augmentate (CeRVA - Universitatea Ovidius din Constanța), Academia Română (Institutul de Cercetări pentru Inteligența Artificială) și alte 8 universități de top din România.



O lume minunată, în care veţi găsi Numai tridi

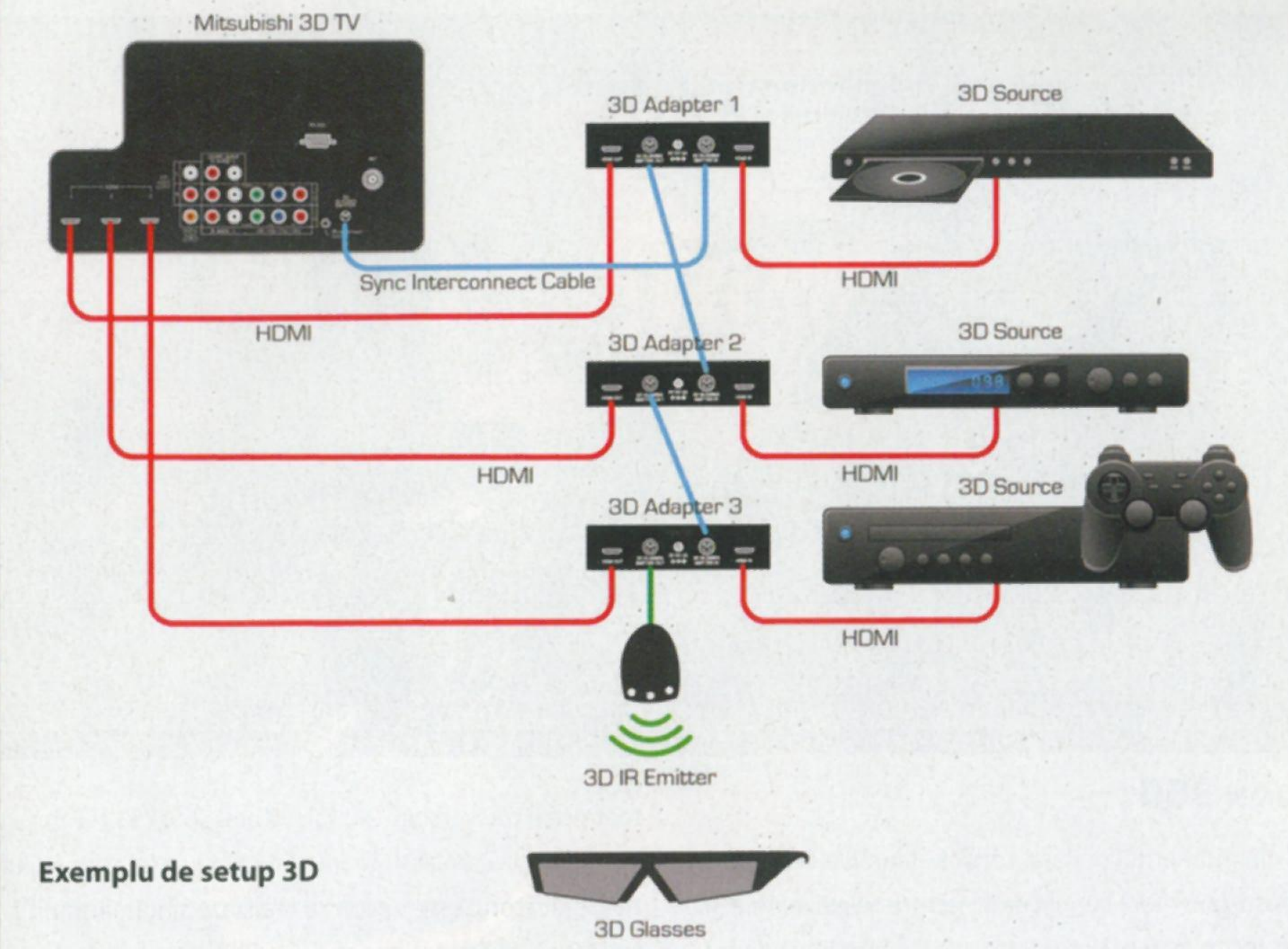
3D@home (I)

Având în vedere că evoluţia tehnologică în materie de grafică dedicată jocurilor video a fost încetinită serios de impunerea consolelor drept principale platforme de gaming (în detrimentul mult mai dinamicului PC), producătorii de software şi hardware dedicat acestui segment au început să se reorienteze. Dacă acum ceva vreme contau pixel shaderele şi rezoluţiile astronomice, azi accentul este pus pe suportul pentru motion controllere sau display-uri tridimensionale. Tocmai acest ultim capitol menţionat va face subiectul articolului de faţă, în care vom încerca să scoatem la iveală şi să analizăm fenomenul 3D, bineînţeles, din punctul de vedere al unui pasionat de jocuri.

3D-ul, aşa cum îl ştim astăzi, nu este deloc o noutate, clasicii ochelari tridimensionali din carton fiind o prezenţă constantă în cinematografe de mai bine de jumătate de secol. Tehnologia a evoluat însă, ochelarii „de eclipsă" sfârşind prin a fi înlocuiţi de modele din ce în ce mai performante. În prezent, cele mai folosite sunt cele de tip active shutter glasses, prezente în oferta oricărui producător de echipament audio/video care se respectă. Bineînţeles, aceşti ochelari au nevoie, pentru a funcţiona corespunzător, şi de un display capabil să afişeze conţinut video 3D. Aici intervin diferenţele fundamentale dintre platforme, pentru PC fiind suficient un monitor cu rata de refresh de 120 Hz, în timp ce implementările 3D moderne de pe console necesită un display compatibil cu standardul HDMI 1.4.

Nu vom intra foarte mult în detalii tehnice, acest articol fiind menit să prezinte în primul rând oferta de software compatibil, analiza experienţei vizuale 3D urmând a se limita la primele impresiile create în urma rulării acestor jocuri tridimensionale. Un minim de introducere este însă necesar, în special pentru a clarifica diferenţele fundamentale dintre platforme. Astfel, având în vedere faptul că dorim să acoperim o cantitate cât mai mare de software, pe mai multe platforme, am hotărât împărţirea acestui articol în două capitole, cel de-al doilea urmând a fi publicat în ediţia de martie a revistei. Aşadar, pentru început, ne vom limita la jocurile 3D pentru console, urmând ca în a doua parte să scoatem în evidenţă soluţiile 3D şi software-ul compatibil dedicat PC-ului.





Exemplu de setup 3D

După cum spuneam mai devreme, în cazul consolelor, este nevoie de un 3DTV compatibil cu standardul HDMI 1.4, precum şi de ochelarii 3D aferenţi (incluşi sau nu în pachetul produsului). De asemenea, în cazul anumitor modele de televizoare catalogate drept „3D Ready", este necesar şi un emiţător 3D, prin intermediul căruia TV-ul „comunică" cu ochelarii 3D. Bineînţeles, toate acestea nu sunt deloc ieftine, preţurile variind în funcţie de model şi de producător.

Totuşi, înainte de a contesta utilitatea unei asemenea investiţii, trebuie luat în considerare avântul fără precedent pe care acest curent l-a luat în ultima vreme (cam de la lansarea filmului Avatar în cinematografe). Majoritatea zdrobitoare a filmelor de animaţie sunt acum lansate în format 3D, companii precum Disney plănuind publicarea unei porţiuni importante a propriului catalog în format Blu-ray 3D. În ceea ce priveşte jocurile, există deja o sumedenie de jocuri compatibile cu tehnologia NVIDIA 3D Vision (pentru PC), în timp ce Sony a început să ofere din ce în ce mai multe titluri compatibile 3D pentru PlayStation 3. Nu în ultimul rând, Nintendo va lansa în primăvara acestui an o nouă consolă - Nintendo 3DS, al cărei principal avantaj este reprezentat de posibilitatea de a afişa conţinut 3D fără a necesita purtarea unor ochelari speciali. De asemenea, în cadrul recentului CES 2011, mai mulţi producători şi-au anunţat sau prezentat propriile soluţii de display-uri 3D care nu au nevoie de ochelari. În aceste condiţii, 3D-ul nu mai pare o simplă fiţă, acest curent fiind „here to stay", după cum ar spune vorbitorii de limbă engleză.

TriOviz

După cum spuneam chiar la început, limitaţi fiind de tehnologia actuală, producătorii încearcă să suplinească lipsa de putere brută prin trucuri software, unul dintre cele mai interesante fiind soluţia 3D TriOviz, dezvoltată iniţial de francezii de la Darkworks (responsabili şi pentru titluri precum Alone in the Dark: The New Nightmare sau Cold Fear). Rutinele TriOviz, odată implementate într-un joc, ar putea adăuga acestuia funcţionalitate 3D, fără penalităţi de performanţă.

Mai mult, TriOviz a fost iniţial gândit pentru a funcţiona cu ajutorul clasicilor ochelari de carton (magenta/green), recent fiind anunţat faptul că tehnologia va începe să ofere suport şi pentru modelele active shutter glasses. Astfel, prima veste bună legată de TriOviz este reflectată de faptul că nu ai nevoie de un televizor special pentru a te bucura de jocurile 3D bazate pe această implementare. A doua astfel de noutate este legată de includerea oficială a acestor rutine în cadrul motorului grafic Unreal Engine 3, toate jocurile realizate pe baza acestei tehnologii urmând a beneficia de pe urma suportului 3D TriOviz.

Din păcate, până la ora scrierii acestui articol, un singur astfel de titlu era disponibil pe piaţă: Batman: Arkham Asylum Game of The Year Edition, în versiunea sa pentru consolele PlayStation 3 şi Xbox 360. Mai mult, fiecare exemplar al jocului celor de la Rocksteady





Batman: Arkham Asylum, 3D cu TriOviz

Studios include în pachet două perechi de ochelari de carton magenta/green. Aşadar, cum se comportă această soluţie-minune?

În meniul jocului, există o setare pentru activarea modului de display 3D, efectul de spaţializare fiind vizibil, însă foarte slab calitativ în comparaţie cu soluţiile „convenţionale". Dintre efectele nedorite adăugate de TriOviz putem enumera un anumit blur prezent în mod constant, care scade din claritatea jocului, precum şi - cel mai deranjant - o atenuare mai mult decât evidentă a intensităţii culorilor. Aceasta merge într-atât de departe încât câteodată ai senzaţia că urmăreşti un joc monocrom.

Am comparat de asemenea soluţia TriOviz cu 3D-ul simulat, oferit de televizor (majoritatea TV-urilor moderne oferă opţiunea de a „emula" 3D, folosind ca sursă semnal 2D clasic). Îmbucurător a fost faptul că TriOviz a oferit în mod evident senzaţia mai accentuată de spaţializare, 3D-ul simulat fiind însă net superior în ceea ce priveşte calitatea culorilor afişate.

Rămâne de văzut cum va evolua această soluţie şi cum se va prezenta aceasta în cazul jocurilor care vor oferi suport şi pentru ochelarii activi. Momentan, nu poate fi recomandată entuziaştilor, fiind dedicată cel mult celor care vor să se „prostească" 3D pentru câteva ore.


Call of Duty: Black Ops, tridimensional atât pe Xbox 360, cât şi pe PlayStation 3 şi PC


Avatar 3D la tine acasă

Xbox 360

În momentul de faţă, consola-fanion a celor de la Microsoft nu oferă suport nativ pentru televizoarele 3D, acest inconvenient fiind cauzat de o sumedenie de factori. Dintre aceştia, putem enumera lipsa compatibilităţii cu standardul HDMI 1.4 (Xbox 360 nu este dotat decât cu o ieşire video HDMI 1.2, în cazul modelelor recente) sau interesul scăzut arătat de Microsoft faţă de acest „curent 3D".

Acest lucru nu înseamnă că Xbox 360 nu este capabil de a afişa conţinut 3D, ci doar că modalităţile prin care o face nu sunt tocmai la fel de accesibile şi ergonomice precum cele din cazul concurenţei. Am decis totuşi să includem şi această consolă în test, deoarece Xbox 360 este din ce în ce mai prezentă în casele iubitorilor de jocuri, inclusiv în România.

Din păcate, singurul joc cu care am putut testa posibilităţile 3D ale consolei a fost recent lansatul Call of Duty: Black Ops, titlu ce oferă suport pentru 3D în toate cele trei versiuni ale sale (Xbox 360, PS3 şi PC). Totuşi, după cum aminteam, din cauza lipsei suportului nativ, jucătorul este nevoit să realizeze singur anumite setări pentru a putea beneficia de Black Ops tridimensional pe Xbox 360.

În primul rând, este imperativă folosirea unui cablu HDMI pentru a conecta consola la televizor (ieşirile video composit şi component nu sunt compatibile cu implementarea din Black Ops). În al doilea rând, din opţiunile prezente în dashboard-ul consolei trebuie setată rezoluţia 720p, chiar dacă televizorul este capabil de mai mult. Apoi, după activarea efectului 3D din meniul propriu-zis al jocului, trebuie setat manual din opţiunile televizorului modul 3D Side-by-Side. Practic, Treyarch a ales să împartă ecranul în două, pe verticală, şi a transformat rezoluţia iniţială 1280x720 în două imagini de 640x720.

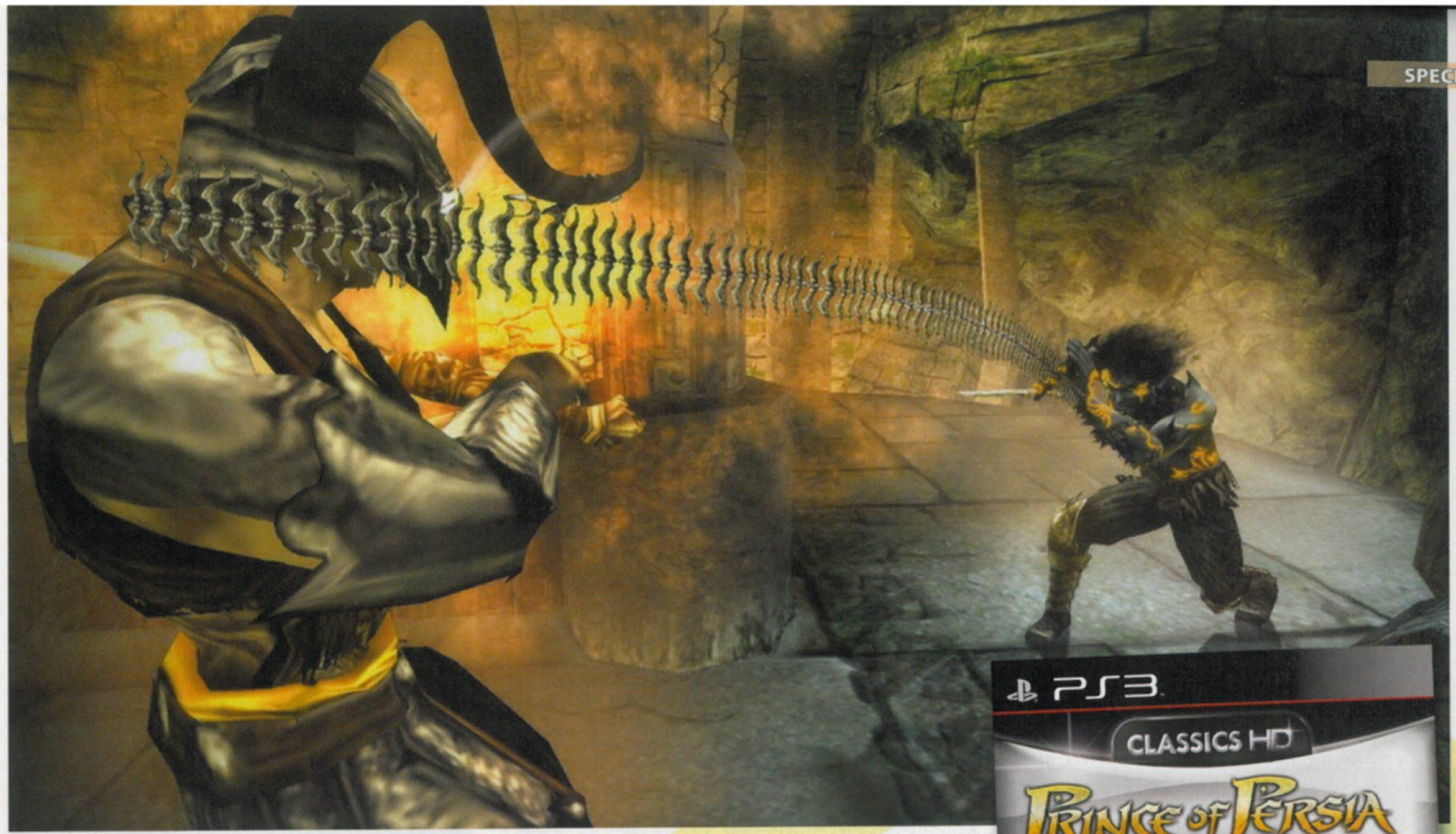
Odată făcute aceste setări, efectul 3D se face simţit imediat, acesta fiind foarte evident chiar şi în scena meniului principal al jocului. Din păcate, din cauza implementării descrise mai devreme, elementele bidimensionale (precum meniul sau HUD-ul) pierd jumătate din rezoluţia iniţială şi apar deformate pe ecran. Dacă în cazul meniurilor acest lucru nu este tocmai grav, deoarece sunt în continuare perfect utilizabile, anumite subtitrări vor ieşi din ecran din cauza alungirii acestora. De asemenea, elementele ce ţin de interfaţa Xbox 360 (in-game blade menu sau notificările legate de achievements) apar pe ecran distorsionate, alungite şi neclare.





Pe de altă parte, efectul de spaţializare este foarte reuşit, mai ales în situaţiile în care jucătorul alege să privească prin luneta armei folosite. Faţă de modul clasic de afişaj 2D, jocul nu rulează la acelaşi framerate (este vorba totuşi de randarea simultană a două imagini), însă pierderea de performanţă nu afectează gameplay-ul single player.

Ca o paranteză, probabil că Microsoft ar putea corecta printr-un simplu update de dashboard toate inconvenientele prezentate mai sus (mai puţin performanţa), prin soluţii software care să poată compensa lipsa posibilităţilor hardware ale Xbox 360 în materie de 3D.





PlayStation 3

Nu mai este nicio surpriză pentru nimeni faptul că Sony a început să pună un accent deosebit pe gama sa de produse 3D, consola PlayStation 3 fiind inclusă în rândul acestora. În cursul anului trecut, japonezii au lansat două update-uri de firmware, prin intermediul cărora a fost adăugată consolei funcţionalitatea 3D, atât în ceea ce priveşte jocurile, cât şi filmele oferite pe suport Blu-ray 3D. Acest lucru a fost posibil şi datorită portului HDMI 1.3a cu care consola PlayStation 3 a fost dotată încă de la lansare, în mare parte compatibil cu standardele HDMI 1.4 (există anumite limitări în cazul părţii audio, atunci când se folosesc moduri de display FullHD 1080p 3D, neglijabile având în vedere că PS3 are ieşire audio optică separată, iar jocurile 3D rulează doar în 720p).

Astfel, graţie suportului oficial, consola Sony se poate folosi de modurile de display nativ 3D, cel mai des utilizată soluţie fiind compunerea a două imagini de 1280x720, fiecare rulând la 30FPS. Totuşi, această abordare este destul de costisitoare din punctul de vedere al resurselor hardware folosite (consola randează o imagine de rezoluţie dublă), producătorii fiind nevoiţi să recurgă la diferite tactici pentru a menţine performanţa 3D la un nivel acceptabil (scăderea rezoluţiei, eliminarea unor efecte grafice etc.).




Kitul suprem pentru Gran Turismo 5: consolă PS3, volan oficial cu cockpit şi ochelari 3D

În ciuda acestor greutăţi, cei de la Sony sunt hotărâţi să transforme PlayStation 3 într-o consolă capabilă să ofere cât mai mult conţinut 3D, oferta software în domeniu fiind destul de bogată. În cazul titlurilor pentru PS3, există mai multe tipuri de jocuri, fiecare predispus în felul său la diferite implementări ale efectelor de spaţializare 3D. În primul rând, există lansările retail de mare anvergură (Gran Turismo 5, Call of Duty: Black Ops), unde 3D-ul de calitate, în mod teoretic, ar trebui să fie mai greu de implementat, pentru a nu ştirbi cu nimic aspectul grafic al acestor jocuri, atât de important pentru publicul din ziua de astăzi. Cu toate acestea, numeroase viitoare lansări de acest tip (Killzone 3, Mortal Kombat, Motorstorm: Apocalypse, Uncharted 3) vor suporta randarea 3D stereoscopică. Pe planul doi, Sony oferă o sumedenie de jocuLeţe prin intermediul PlayStation Network, mai puţin pretenţioase din punct de vedere grafic, deci predispuse la o implementare 3D mult mai facilă. Nu în ultimul rând, din ce în ce mai mulţi producători au început să-şi lanseze vechi titluri în colecţii pentru PS3, „remastered", cu grafică HD şi suport 3D. Este cazul recentelor Prince of Persia Trilogy 3D şi Sly Trilogy. Această modă nu se va





opri însă aici, în 2011 fiind așteptate colecțiile Splinter Cell, Tomb Raider, Mortal Kombat și ICO/Shadow of the Colossus. Deci, în teorie, Sony deja are o ofertă bogată în domeniu, care se va lărgi considerabil pe parcursul acestui an. Să vedem însă cum stau lucrurile la momentul actual.

În cazul lui Call of Duty: Black Ops, efectul 3D se activează foarte ușor, prin intermediul opțiunii prezente în joc, nefiind nevoie de nicio configurare preliminară a consolei. La fel ca în versiunea de Xbox 360, adâncimea este perceptibilă chiar din nivelul care ține loc de meniu principal, efectul 3D fiind parcă ceva mai bine definit decât pe consola Microsoft (rezoluție dublă). Din păcate, nu același lucru poate fi spus și despre framerate: versiunea de PlayStation 3 a lui Black Ops, rulată în mod 3D, are pierderi mari de framerate, însă acesta se menține la cote jucabile. De asemenea, luminozitatea pare diferită pe PS3, mai accentuată, și aduce un oarecare aspect spălăcit jocului. Elementele grafice 2D (in-game XMB, trophy notice, meniuri, HUD) sunt afișate corect, grație suportului nativ al consolei pentru 3D.

Gran Turismo 5 oferă un meniu special în cadrul setărilor jocului, dedicat activării și optimizării efectului 3D. Prin intermediul acestuia, poate fi setată intensitatea efectului 3D, precum și convergența (distanța la care imaginile dedicate fiecărui ochi se intersectează pe ecran). Valorile trebuie ajustate în funcție de preferințele personale, precum și de tipul televizorului 3D pe care îl aveți la dispoziție, în cazul nostru cele mai bune rezultate fiind obținute cu intensitatea setată la maximum și convergența mai mică sau egală cu 0.5. Totuși, implementarea 3D din GT5 nu este deloc grozavă, efectele de spațializare nefiind tocmai evidente în mod normal.



Pain, un titlu ciudat pentru 3D-ul de pe PS3

Reliefarea se face simțită mai ales în ceea ce privește bordurile mașinilor conduse sau în cazul efectelor de vreme (ploaie, zăpadă). Framerate-ul reușește să facă față în majoritatea situațiilor, cu câteva excepții notabile (cursă pe timp de noapte, ploaie, 16 mașini și 3D activat).

În schimb, colecția Prince of Persia Trilogy 3D oferă una dintre cele mai reușite implementări pe care am avut ocazia să le încercăm pe PlayStation 3. Această trilogie conține toate jocurile subseriei Sands of Time (The Sands of Time, Warrior Within, The Two Thrones), remasterizate în HD, cu suport 3D și anumite texturi relucrate. Fiecare joc în parte oferă în cadrul opțiunilor video setările necesare pentru a activa și configura efectul 3D. Pe lângă intensitate, se poate optimiza afișajul 3D și prin determinarea distanței dintre privitor și ecran. După cum am mai spus-o, efectul 3D este foarte bine implementat, reușind să facă uitată grafica învechită a acestor jocuri. Din păcate, există anumite sughițuri în ceea ce privește framerate-ul (nimic grav, însă), iar filmulețele prerenderizate rămân 2D.

Nu același lucru poate fi spus și despre Sly Trilogy. Calitatea spațializării 3D în cazul acestor jocuri este mult mai slabă, ieșind în evidență doar în cazul elementelor 2D de pe ecran (HUD, meniuri, binoclu etc.). În rest, jocul este cuprins parcă de un blur asemănător celui generat de soluția TriOviz, precum și de o scădere sesizabilă a intensității culorilor. Având în vedere că jocurile seriei Sly Cooper încearcă să reproducă aspectul caracteristic desenelor animate, aceste modificări nu fac decât să înrăutățească situația, jocurile arătând mai bine în modul de display clasic 2D. Asemenea colecției Prince of Persia, fiecare joc în parte beneficiază de opțiuni prin intermediul cărora se poate seta intensitatea efectului 3D.

De asemenea, am avut ocazia să testăm în 3D și mai vechiul James Cameron's Avatar - The Game, adaptarea ludică a megasuccesului cinematografic. Jocul a fost lansat cu ceva vreme înainte ca Sony să adauge suportul pentru 3D prin intermediul firmware-urilor de



Wipeout HD și cursele sale, acum și mai demente



Super Sturdust HD, acum și cu ochelari



Killzone 2, în curând și în 3D

care am amintit mai devreme, acesta nefolosind suportul nativ al consolei pentru redarea efectelor 3D. În schimb, este folosită o soluție asemănătoare cu cea din Call of Duty: Black Ops pentru Xbox 360, în care utilizatorul trebuie să comute manual televizorul pe modul de display 3D Side-by-Side. Ca și în cazul lui Prince of Persia, și aici se pot seta distanța față de ecran, intensitatea efectului 3D, dar și dimensiunea display-ului. Neavând de-a face cu o implementare bazată pe suportul nativ, meniul in-game XMB este afișat distorsionat, iar jucătorul este nevoit să se bazeze mai mult pe memorie pentru a face alegerile dorite în cadrul acestuia. Totuși, efectul 3D este pronunțat și este mai mult decât evident în scenele din junglă ale jocului. Din păcate, framerate-ul nu face față, fiind la limita jucabilului în majoritatea timpului.

În cazul jocurilor distribuite prin intermediul PlayStation Network, implementarea 3D s-a realizat prin intermediul patch-urilor lansate ulterior, majoritatea titlurilor nefiind inițial gândite pentru 3D. În această categorie se înscriu PAIN, Super Stardust HD sau Wipeout HD. Primul, din păcate, putem spune că reprezintă o mare pierdere de timp în materie de 3D. După descărcarea a numeroase patch-uri imense, am ajuns la concluzia că PAIN nu suportă modul de afișare 3D decât în anumite moduri de joc, pe anumite hărți. De asemenea, nu există niciun fel de setare în joc legată de 3D. Această modalitate de afișare se activează automat atunci când este selectată o hartă/mod de joc suportat. În schimb, cele două jocuri ce poartă sufixul HD în titlu (Super Stardust și Wipeout) fac cinste conceptului de 3D, ambele oferind implementări solide, cu framerate excelent, susținut de efecte de spațializare arătoase.



MotorStorm: Pacific Rift. Mai imersiv cu ochelari 3D

Tumble, în schimb, propune o abordare interesantă, combinând display-ul 3D cu folosirea PlayStation Move pentru a oferi jucătorilor un sentiment pronunțat de imersiune în lumea jocului. Cel puțin în teorie. În practică, lucrurile nu stau tocmai așa, efectul 3D nefiind tocmai impresionant. Totuși, în anumite instanțe, acesta se poate dovedi folositor, oferind informații vizuale suplimentare despre forma și plasamentul obiectelor folosite în puzzle-urile acestui joc.

Am lăsat pentru final ceea ce personal am considerat cea mai reușită implementare 3D pe care am avut ocazia să o încerc în cadrul acestui test: demo-ul Motorstorm: Pacific Rift 3D. Deși s-au făcut anumite compromisuri pe partea grafică (evidentă fiind dispariția reflexiilor de pe bălți), Motorstorm arată neașteptat de bine în modul de afișare 3D. Mașinile și vegetația capătă volum, iar cantități industriale de praf, apă sau fum sunt constant aruncate în „afara" ecranului, creând o iluzie optică foarte reușită. În meniul jocului, poate fi de asemenea ajustată intensitatea efectului 3D. Din păcate, efectul 3D este limitat la acest demo tehnologic, deoarece versiunea completă a lui Motorstorm: Pacific Rift nu oferă suport pentru afișajul 3D stereoscopic. Alternativ, poate fi achiziționată de pe PSN o versiune restrânsă a jocului, Motorstorm: 3-D Rift, cu o selecție redusă de vehicule și circuite, toate afișate însă în 3D.

Nu în ultimul rând, PlayStation 3 poate reda și filmele Blu-ray 3D, comutarea în modul de display 3D făcându-se automat la pornirea unui astfel de disc. Efectele de spațializare sunt comparabile cu cele obținute într-o sală de cinematograf dotată cu echipament de calitate, existând totuși o pâlpâire sesizabilă a imaginii (flicker), mai ales când sunt sunt afișate imagini statice. În cazul în care nu este detectat un display 3D, aceste filme rulează în continuare, folosind modul de afișare clasic 2D.

În numărul următor, vom arunca o privire asupra implementărilor 3D de pe PC, precum și la oferta de jocuri 3D dedicate bătrânului computer personal.

■ **Cosmin Aioniță**



Pur și simplu Tumble



Evolution, baby!

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

GEN RACING **PRODUCĂTOR** EDEN GAMES **DISTRIBUITOR** ATARI **LANSARE** FEBRUARIE 2011 **ONLINE** TESTDRIVEUNLIMITED2.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

Mai mult decât primul, Test Drive Unlimited 2 poate fi considerat MMO din toate puncte de vedere, componenta socială fiind mai complexă, iar spațiul de joacă - complet deschis explorării - mult mai mare. Lansarea jocului este programată chiar pentru luna curentă, iar în momentul în care citiți aceste rânduri s-ar putea să avem deja o copie în brațe. Așadar, nici review-ul propriu-zis nu este prea departe, dar asta nu înseamnă că nu merită să aflați, chiar și pe ultima sută de metri, cam ce vă rezervă cea mai nouă creație a studioului Eden Games.

Am zis MMO?

Mai exact, Massively Open Online Racing (MOOR), dacă ne luăm după ce spun producătorii, iar ca dimensiune a spațiului de joc, au dreptate, insulele Ibiza și Oahu fiind nu doar foarte întinse, ci și extrem de detaliate. Ambele au fost recreate cu mare acuratețe, respectându-se realitatea din teren, rezultatul fiind mii de kilometri de asfalt ce pot fi călcați sub roțile a peste 90 de tipuri de autovehicule. Însă asfaltul poate fi părăsit cu ușurință oricând, pentru că acum avem chiar și mașini de teren, ce ne pot urca fundurile pe culmile dealurilor împădurite oricând ne arde de explorare. Dar nu care cumva să credeți că astfel veți rămâne izolați de restul lumii, pentru că asemenea oricărui MMO care se respectă, TDU 2 oferă o fereastră de chat prin care puteți menține legătura cu ceilalți jucători, iar pentru că defilează oarecum sub stindardul genului, în TDU 2 se pot naște facțiuni, denumite cluburi. Prin urmare, vom putea ține mai ușor legătura cu prietenii, în condițiile în care, odată intrați în joc, vor fi vizibili doar o parte dintre jucătorii care colindă prin lumea de pe același server. Prin simpla apăsare a unei taste, jocul ne va aduce mai aproape de prietenii din listă, pentru ca apoi să-i provocăm, dacă dorim, la una dintre diversele genuri de competiție pe care le oferă TDU 2. O parte dintre ele se regăsesc și în primul joc din serie, însă altele sunt cu totul noi.

Oferta online include competiții de genul „urmează checkpoint-urile", în care primul care trece linia de sosire câștigă. În Speedtrap, de exemplu, fiecare jucător încearcă să obțină cei mai buni timpi la trecerea prin dreptul unor radare, cu mențiunea că fiecare poate alege orice rută pentru a ajunge la destinație. Un alt tip de cursă, Speed, adună mai mulți jucători la un loc și îi pune să găsească cea mai bună rută către un anumit punct de pe hartă. În acest caz, cu cât depășești mai mult media de viteză recomandată, cu atât vei câștiga mai multe puncte. Însă TDU 2 oferă și moduri de joc competiționale de tip co-op, ideale pentru grupuri de prieteni și cluburi, dintre acestea remarcându-se Keep Your Distance și Follow the Leader. În Keep Your Distance, trebuie să păstrezi o anumită distanță față de mașina din față, mergând cât mai repede posibil pentru a obține un număr cât mai mare de puncte. Pe de altă parte, în Follow the Leader, la începutul cursei și la fiecare checkpoint, numai liderul - care este ales aleator - vede următorul checkpoint. Imediat ce acesta a trecut de un checkpoint, acesta devine vizibil, iar restul jucătorilor se grăbesc să treacă cât mai repede de el, respectând un anumit interval de timp.









Instant Challange este un alt tip de cursă foarte interesant, pentru că miza o stabilești chiar tu prin intermediul unui meniu de opțiuni. În acest caz, concurentul este ales din trafic, semnalizând intenția prin intermediul farurilor, iar după ce am stabilit toți parametri cursei, putem invita și câțiva prieteni să participe.



Ultimul, dar nu și cel mai puțin atractiv tip de cursă cunoscut deocamdată, este Chase. Aici, TDU 2 alunecă pe panta Need for Speed: Hot Pursuit, însă oferă ceva în plus prin faptul că implică un grup întreg de jucători într-o cursă împotriva legii. Dacă unul dintre ei lovește o mașină de poliție aflată în patrulare, incidentul va declanșa o cursă în care grupul se împarte în două echipe: polițiști și nelegiuiți. Polițiștii câștigă dacă îi prind pe nelegiuiți, iar nelegiuiții dacă scapă de ei.

Un altfel de MMO

Un foarte interesant aspect al jocului este reprezentat de sistemul de dezvoltare al personajului, fiecare jucător câștigând puncte de experiență din tot ceea ce face. Mărimea colecției de mașini și case, cursele, viața socială și explorarea, din fiecare obținem ceva, chiar dacă alegem să jucăm TDU 2 mai mult offline, parcurgând campania single player.

În timpul liber dintre curse putem ieși la cumpărături, căutând noi case, mașini, haine și accesorii. Putem vizita chiar și o frizerie, iar cu cât ne ocupăm mai mult timpul astfel, cu atât mai mult ne va crește și statutul de colecționar. Ideea e că trebuie să ajungi într-un fel la nivelul 10, pentru că numai atunci vei debloca accesul către insula Oahu, iar înființarea unor cluburi, ca să dau doar un exemplu, ne poate duce și mai aproape de țel. Iar de acolo mult mai departe.

Vedeți voi, în TDU 2 cluburile sunt echivalentul ghildelor din MMO-urile calsice, însă în cazul de față trebuie să-ți dezvolți clubul pentru a admite noi membri, donând bani și puncte de experiență. Un club de nivel I poate accepta opt membri, unul de nivel II pemite un număr dublu, iar cel de nivel III poate include 32. Însă abia odată ce-ai ajuns într-un club de nivel II sau III lucrurile devin mai interesante, pentru că vei avea acces la o gamă variată de bolizi exclusiviști, de neatins în alte condiții. Iar oferta, sincer să fiu, este foarte tentantă.

Deci, vrem?

TDU 2 sună foarte foarte bine pe hârtie și arată și mai bine în imagini, însă Beta test-ul la care am participat de curând nu m-a convins în totalitate. Totuși, rezultatul final are toate șansele să o facă, pentru că Test Drive Unlimited 2 promite să adune laolaltă fanii genului și să le ofere un mod de socializare aparte, în care dragostea pentru fenomenul auto ar trebui să primeze în fața excursiilor la coafor. Dacă așa se va întâmpla sau nu, rămâne de văzut.

■ KiMO







Coreea vs. SUA = Buttrape

Dacă nu ai văzut Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, lasă acum revista jos din mână şi încearcă să rezolvi această problemă. Filmul se ocupă de posibilitatea ca unul dintre generalii americani să o ia razna şi să pornească pe barba lui un război nuclear cu URSS-ul. Nu mică le este surpriza americanilor să afle că, în cazul în care se porneşte un război nuclear, în Rusia există un calculator care, la primul atac nuclear asupra teritoriilor sovietice, va lansa automat o salvă de rachete nucleare ce vor distruge viaţa de pe Pământ. De ce? Pentru ca nimeni măcar să nu îndrăznească să se gândească la un atac împotriva Rusiei. Prin definiţie, filmul despre care vă vorbesc este o comedie la bază, dar în acelaşi timp este o satiră crudă şi un atac genial la adresa conducătorilor noştri mult iubiţi. Este de-ajuns ca un tâmpit cu stele pe umăr să o ia razna şi se duce dracului lumea de râpă. Nimic mai plauzibil. Mai ales în zilele noastre, când bolile psihice fac ravagii, când toţi cretinii se duc în armată şi când cursa de înarmare depăşeşte cu mult vremurile crâncene din timpul Războiului Rece. Măcar atunci erau doar două puteri, care se contrabalansau, dar acum sunt atâtea state care controlează puterea nucleară şi multe dintre ele sunt conduse de demenţi care nu s-ar da în lături de la un genocid planetar dacă aşa le şopteşte divinitatea.

Hai Tsom Ping

În cazul de faţă, Homefront se ocupă de repercusiunile unei posibile invazii nord-coreene în SUA. Evident, această posibilitate se prezintă sub forma unui sfârşit al lumii, dar nu văd unde este problema. Adică americanii au invadat nenumărate ţări şi au făcut exact ceea ce cu atâta scârbă şi groază prezintă în acest joc.

Fiecare trailer al jocului prezintă suburbii americane în care soldaţi coreeni aleargă pe peluzele înverzite şi calcă cu nesimţire peste jucăriile copiilor. Arată magazine transformate în moloz, stadioane în închisori şi grădiniţe în câmp de luptă. Dar oare au impresia că, atunci când pleacă la luptă prin lume, trag cu ursuleţi Haribo, avioanele bombardează cu mâncare şi îmbrăcăminte, iar tancurile construiesc spitale cu obuzele lor? Nu dă Domnul să scoată vreun irakian un joc în care se prezintă aventurile unor tineri din Bagdad care îşi apără familiile, copiii şi şcoala la care aceştia se duc de armatele de americani cu creierele spălate, trimise în luptă de un sudist incult pus doar pe prostii. Să văd atunci reacţii din partea acestor stăpâni ai lumii, din partea acestor auto-declaraţi câini de pază ai lumii.

În fine, să vedem totuşi ce vor de la noi cu acest joc. Până în 2027, Coreea de Nord a devenit o adevărată putere militară internaţională. A anexat Coreea de Sud şi câteva teritorii învecinate, a ocupat Japonia şi şi-a băgat picioarele în tratatul de neagresiune cu America, dându-i un picior în fund şi ocupând toată coasta de est într-un salt. Unul dintre trailer-ele jocului este extraordinar de stupid, prezentând un foarte voios lider coreean care anunţă lansarea unui satelit care va transmite lumii întregi un mesaj de pace şi prietenie. Să fi fost în locul lumii, în secunda în care satelitul ieşea din spaţiul aerian coreean, ar fi fost instant carbonizat. Dar nu, americanii au aşteptat cu nerăbdare ca satelitul să se apropie de ei, fiind convinşi că le vor mai adăuga încă vreo sută de canale pe cablu şi dubla viteza de transfer a internetului.

Eh, americanii

Iată cum satelitul nu era ce sperau ei şi, în loc să vină cu lumină din lumină, a venit şi le-a luat lumina. La propriu. Satelitul a eliberat un mesaj de pace EMP, ce a buşit tot ce însemna echipament electronic pe tot continentul american, lăsându-i fără lumină în frigider.

Imediat după acest atac surprinzător şi neaşteptat de nimeni, americanii au primit vizita unor cohorte de soldaţi coreeni, care au început să facă ravagii prin Cora şi prin Metro, să îşi sufle nasul direct pe joc, să fluiere după femei pe stradă şi să se ia de cei mai pirpirii.

Cum orice Steve, Tom sau Dick care se respectă nu permite niciunui Yakana Nakana să-i calce stratul de flori din faţa casei fără să sune indignat la informaţii să întrebe care-i numărul de la 911, Homefront urmăreşte aventurile tineretului american lansat într-o contraofensivă gherilistică împotriva coreenilor. Prea multe despre campania de single player nu ni se spune. Probabil va trebui să ne oripilăm de carnagiul complet nechemat fără a şti dinainte ororile la care se vor deda coreenii.

Dar ni s-au spus destule despre multiplayer: că aşa ceva nu am mai văzut niciodată, că ne vom putea da cu tancuri şi elicoptere, cum nu am mai făcut-o niciodată. Cum nu am făcut niciodată în Battlefield.

Marea inginerie a multiplayer-ului este posibilitatea de a cumpăra instant, dacă ai bănet, orice ai nevoie. S-a suit nea' Gheorghe într-un elicopter, pui repede mână de la mână şi cumperi un RPG să-l dai jos. S-a suit nea' Costică într-o mansardă de unde ţine pe toată lumea la respect cu o puşcă cu lunetă, faci repede o chetă prin toate buzunarele şi o pui de-un tanc cu care te duci şi-i iei gâtul. Poate cele mai interesante chestii pe care producătorii jocului le-au pus la dispoziţia jucătorilor sunt dronele cu care te poţi duce să faci prăpăd printre inamici. Celor care fac o precomandă jocului li se oferă din primul moment un elicopter dronă, înarmat cu rachete neghidate, cu care vor intra în luptă direct, fără a fi nevoiţi să farmeze experienţă pentru a ajunge la nivelul necesar.

În mare, jocul sună bine. Mai ales campania de multiplayer, cu multiple specializări şi gadgeturi ce-ţi vor face viaţa mai uşoară. Doar povestea siropoasă a single player-ului cade cam greu la stomac. Asta vom vedea cu adevăr odată ce ne vom apuca de joc, în martie anul curent.

■ **Koniec**

GEN FPS PRODUCĂTOR DIGITAL EXTREMES DISTRIBUITOR THQ LANSARE 11 MARTIE 2011 ONLINE WWW.HOMEFRONT-GAME.COM PLATFORME PC X360 PS3

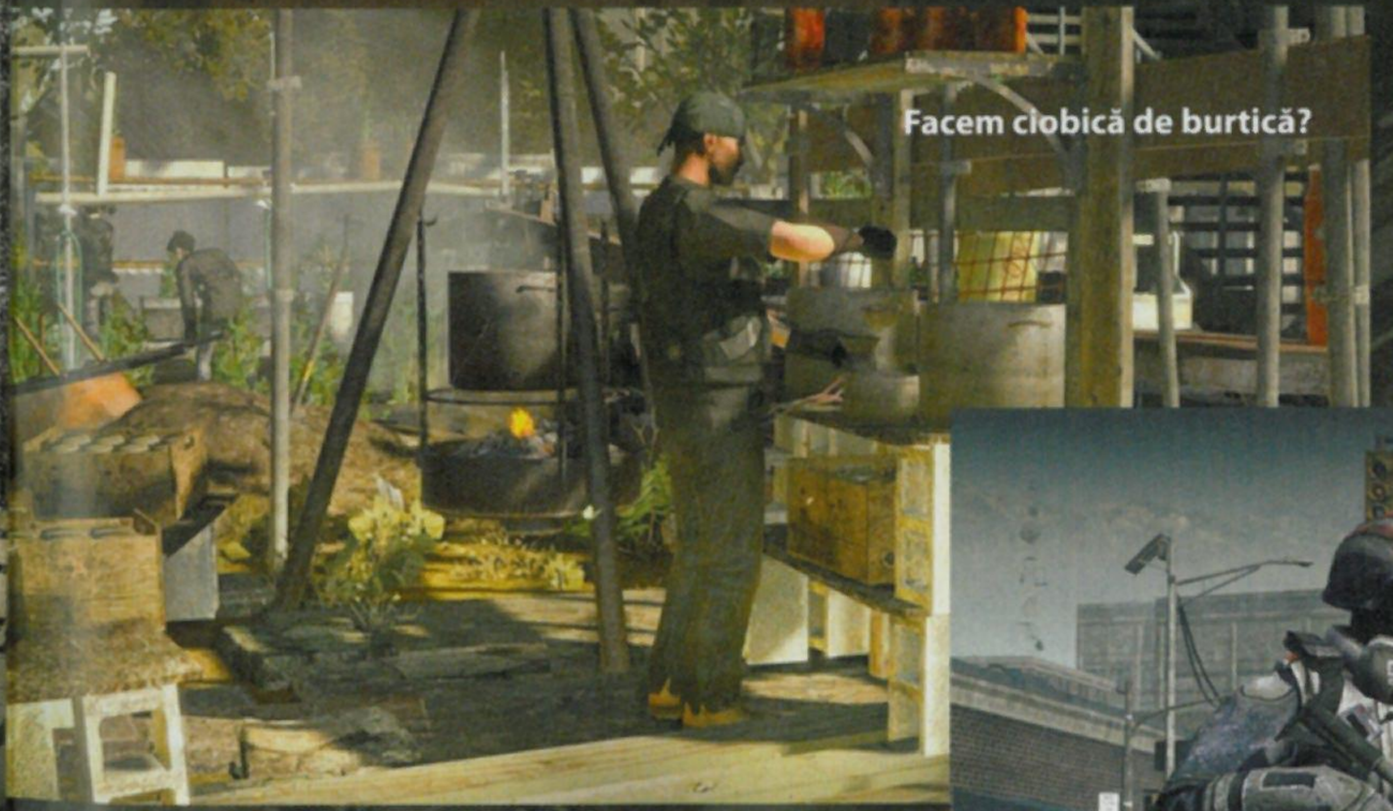
HOMEFRONT





Şşt! Aud marea...





Facem ciobică de burtică?



Young guns



American scum!



GEN ADVENTURE **PRODUCĂTOR** TEAM BONDI **DISTRIBUITOR** ROCKSTAR GAMES **ONLINE** WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LA-NOIRE **LANSARE** PRIMĂVARA 2011 **PLATFORME** PC X360 PS3

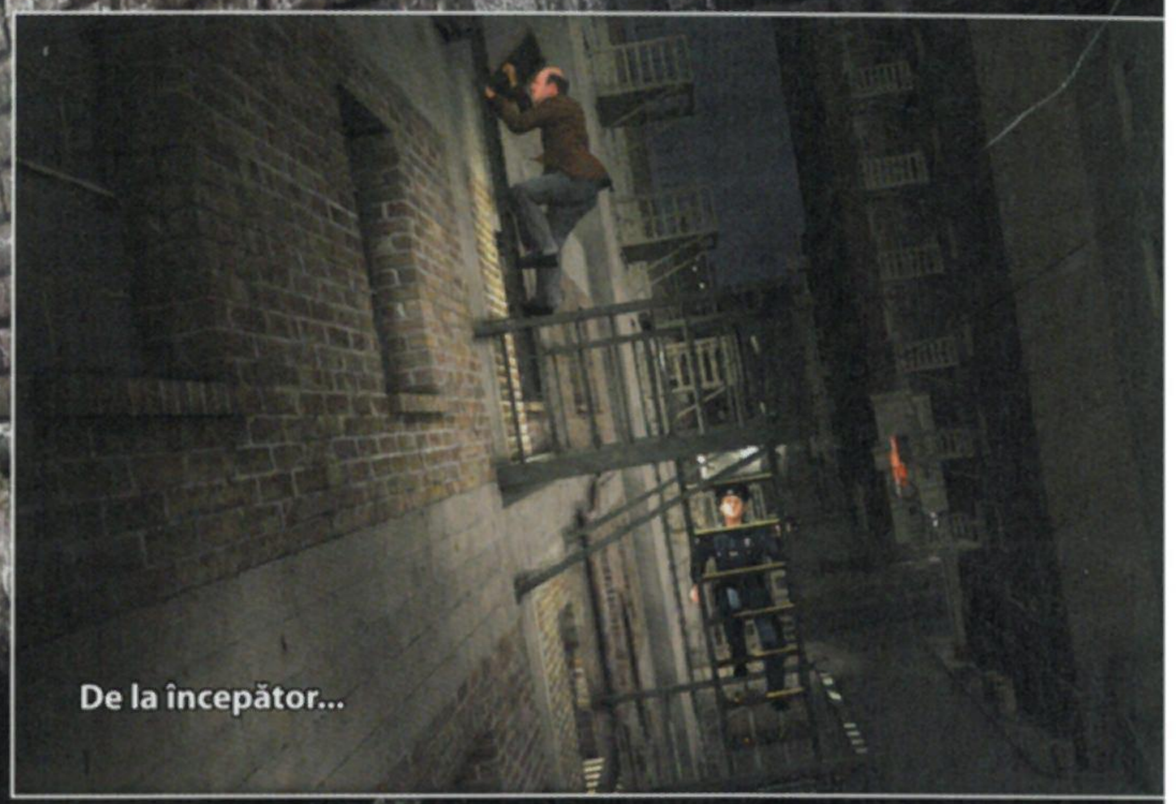
Industria jocurilor video a ajuns, în ultimii ani, la un nivel de profitabilitate care obligă publisherii cu renume să-şi respecte cu stricteţe programul de lansări. An de an, cu precizie de ceasornic, titluri precum Call of Duty, FIFA sau Need for Speed întregesc oferta magazinelor, aducându-şi armonioasa contribuţie la umplerea conturilor companiilor producătoare. Bineînţeles, există şi excepţii de la această regulă, jocuri amânate, aflate în producţie de foarte mulţi ani, care dăunează feng shui-ului din rapoartele financiare trimestriale.

L.A. Noire este un astfel de exemplu, titlul aflat în producţie în cadrul studioului australian Team Bondi schimbând publisheri şi finanţatori de vreo şapte ani încoace. Pornit iniţial drept proiect dedicat exclusiv consolei PlayStation 3, finanţat în întregime de Sony, L.A. Noire a sfârşit prin a fi preluat de faimoşii Rockstar Games. Şi cum principalul scop al autorilor seriei Grand Theft Auto este profitul, odată cu adoptarea „orfanului", acesta a primit şi noi straie multiplatform. Astfel, iată-ne ajunşi şi în punctul în care lansarea jocului în cursul acestui an a fost deja confirmată de toate părţile implicate.

Sau ce ar fi trebuit să fie Mafia II

L.A. NOIRE™





De la incepător...



... la mare baştan la omucideri!

One More for the Road?

Probabil că aţi aruncat deja o privire asupra imaginilor ataşate acestui articol. Automat va apărea şi întrebarea „de ce îşi bate totuşi capul Rockstar cu acest joc, chiar au nevoie de încă o clonă de Mafia când în portofoliul lor se lăfăie deja faimoasele Grand Theft Auto sau Red Dead Redemption?". Ei bine, în ciuda aparenţelor, L.A. Noire nu este un joc de acţiune open-world în genul titlurilor amintite mai devreme. Nici pe departe.

Sigur, acţiunea are loc într-un Los Angeles al anilor '40, complet deschis dorinţelor exploratorii ale jucătorului. În L.A. Noire nu mergi însă să iei misiuni de la diferiţi mafioţi, nu conduci maşini într-un stil haotic şi nu terorizezi oameni nevinovaţi. În schimb, titlul celor de la Team Bondi presupune că jucătorului nu i-a fost extirpat şi cel din urmă fir de materie cenuşie, la bază nefiind altceva decât un joc de aventură, în care trebuie rezolvate mistere, într-un stil ale cărui rădăcini se găsesc în clasicii genului din anii '90.



Nu trebuia să mănânc lămâie

Phelps. Cole Phelps.

Perioada în care se desfăşoară evenimentele din L.A. Noire nu a fost aleasă la întâmplare, americanii acelor vremuri încercând să-şi refacă vieţile după încetarea celui de-al Doilea Război Mondial. Se creează astfel premisele unei intrigi veritabile: Oraşul Îngerilor devine teatrul de operaţiuni perfect pentru foştii soldaţi, acum întorşi la vatră şi nevoiţi să se reintegreze în glorioasa societate americană.

Revenirea la un trai cât de cât normal nu este însă atât de uşoară precum pare, căile ilegale făcând cu ochiul unei părţi importante din locuitorii metropolei. Mai mult, nici poliţia nu trece prin cele mai bune momente ale sale, forţele de ordine îmbrăţişând cu braţele deschise corupţia şi politica de tipul „crime pays better". Nu în ultimul rând, influenţa Hollywood-ului se face mai mult decât simţită, iar mafioţii de ocazie aspiră şi la faima şi banii din industria filmului, mai toată lumea descoperindu-şi talentele ascunse de actor sau cântăreţ în devenire. Nici starurile deja consacrate nu se lasă mai prejos, viciile generate de atingerea vârfului piramidei neputând fi ţinute sub control doar prin intermediul mijloacelor legale.

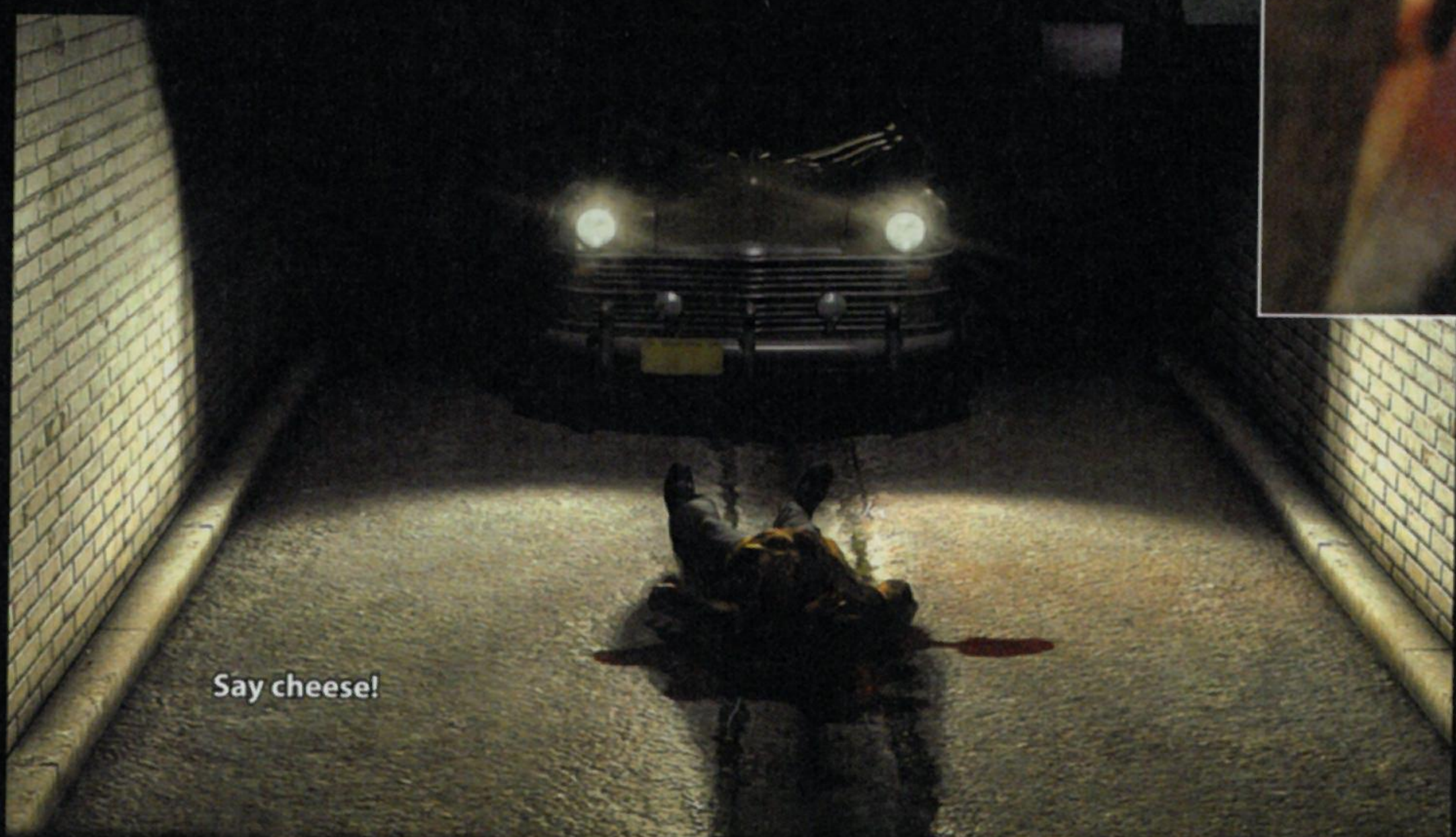
În această veritabilă junglă de beton trebuie să-şi ducă existenţa Cole Phelps, personajul principal din L.A. Noire, fost soldat al bravului Unchi Sam, la rândul său recent întors de pe câmpurile de bătălie ale celui de-al Doilea Război Mondial. Din fericire, în ciuda vremurilor grele, Phelps a reuşit să-şi găsească o slujbă în cadrul LAPD, în departamentul care se ocupa de problemele ivite în traficul din Los Angeles. Scopul jucătorului va fi să-l ajute pe Cole să avanseze în grad în cadrul poliţiei, acest lucru fiind posibil prin rezolvarea diverselor cazuri care se vor ivi pe parcursul poveştii. Dificultatea cazurilor va creşte progresiv, pe măsură ce Phelps avansează





de la stadiul de simplu învăţăcel în ale problemelor de trafic până la poziţia de detectiv cu acte în regulă în cadrul departamentului omucideri.

Astfel, Phelps va trebui să se deplaseze la locurile faptelor, să investigheze aceste scene, strângând dovezi şi intervievând martorii şi suspecţii. De altfel, L.A. Noire va pune un accent deosebit pe dialogurile pe care poliţistul le va purta cu celelalte personaje, subiectele de conversaţie putând varia în funcţie de notiţele pe care Phelps şi le va face în carneţelul personal. Jocul conţine şi anumite elemente de RPG, Phelps putând alege modul în care îşi abordează interlocutorii. Acesta poate fi calm, luând de bune spusele suspectului intervievat, irascibil şi neîncrezător în declaraţiile acestuia sau chiar violent, aruncând direct acuze grave. În funcţie de firile acestor personaje, dar şi de dovezile strânse până atunci, reacţiile interlocutorilor vor varia, unii cedând foarte rapid la presiune, alţii devenind la rândul lor nepoliticoşi şi secretoşi.



Say cheese!

Faţa spune tot!

Un rol foarte important în procesul de intervievare îl vor juca aspectul personajelor, precum şi gesturile faciale ale acestora. Din trailer-ele sau capturile de ecran lansate până acum nu putem spune că L.A. Noire excelează la capitolul grafic, însă un aspect atrage imediat atenţia: animaţiile excelent realizate ale figurilor fiinţelor umane din joc. Pentru reproducerea şi animaţia acestora, Team Bondi foloseşte propria tehnologie MotionScan, un sistem de motion capture bazat pe 32 de camere de captură. Rezultatele sunt de-a dreptul uimitoare, calitatea animaţiei din L.A. Noire fiind la ani lumină de orice am văzut până acum în acest domeniu. Lăsând tonul vocii la o parte, jucătorul îşi va putea da seama dacă interlocutorul său minte sau spune adevărul doar în funcţie de mimica sa. Actori reali şi-au împrumutat aspectul şi vocile tuturor personajelor din joc, Phelps însuşi fiind interpretat de starul din serialul Mad Men, Aaron Staton.

Totuşi, suntem în anul 2011, iar simpla activitate intelectuală nu mai este suficientă pentru a mulţumi publicul din ziua de astăzi. Astfel, L.A. Noire nu se va limita doar la aceste investigaţii, ci numeroase misiuni vor conţine scene de acţiune propriu-zisă, în care Phelps va împărţi pumni în stânga şi-n dreapta, va fi implicat în schimburi de focuri spectaculoase sau îşi va demonstra talentul de şofer în cadrul unor urmăriri „ca-n filme".

În ultima vreme, genul adventure a devenit refugiul studiourilor mici şi relativ necunoscute, ale căror producţii rareori atrag atenţia. Nici titlurile comice nu mai sunt ce erau odată (vezi Sam & Max sau Monkey Island), jocurile de aventură zbătându-se să iasă din acest cerc vicios. Un prim pas a fost făcut anul trecut cu Heavy Rain, francezii de la Quantic Dream modificând formula clasică îndeajuns de mult pentru a atrage din nou atenţia. L.A. Noire pare următorul pas logic în această direcţie, iar combinaţia sa inedită de gameplay clasic, mediu de joc open world şi secvenţe de acţiune promite una dintre cele mai intense experienţe ludice ale acestui an.



Ochiu' dracului...

■ **Cosmin Aioniţă**



World of Warcraft: Cataclysm

Azeroth, aşa cum nu îl mai ştii

În secret, de vreo doi ani de zile mi-am dorit ca World of Warcraft să moară. De nenumărate ori mi-am reactivat contul doar ca să mă las de joc peste câteva zile, savurând orice ocazie de a-mi explica motivele plecării celor de la Blizzard şi aşteptând cu multă emoţie orice MMO proaspăt anunţat care se arăta promiţător. Mi-am dorit moartea WoW-ului pentru l-am văzut ca un soi de Microsoft al aventurilor online, deţinând monopolul într-o lume care nu ar trebui să fie limitată de reguli. Încă îl văd aşa, însă Cataclysm mi-a dovedit că această stare de fapt nu este vina Blizzard. Vina lor este că pur şi simplu sunt al naibii de buni în ceea ce fac şi că lumea - cu mici excepţii, desigur - în loc să înveţe de la ei lecţiile corecte, nu se poate gândi decât să copieze. Şi, deşi poţi imita multe, nu poţi imita însuşi felul de a fi, esenţa unei entităţi care, cred eu, se conduce după o serie de principii corecte. Mi-am dorit moartea WoW-ului şi din motive personale. Mai exact, după atâţia ani de joc presăraţi cu sezoane mult prea hardcore, în care mi-am pierdut prieteni şi am uitat să mai văd lumea reală, m-am plictisit. M-am întristat că, în mod ciudat, conţinutul îşi pierde valoarea într-o lume virtuală, unde nu posești în locul de baştină decât câteva niveluri şi unde nu te stabileşti la casa ta niciodată. Nu numai conţinutul îşi pierde valoarea, ci şi miile de amiciţii pe care le pierzi dacă nu poţi ţine pasul cu progresul altora. Cui îi mai pasă de tine dacă a atins nivelul maxim? Singurul mod (care, din păcate, încă mai persistă) de a cunoaşte o Hoardă nouă este lansarea unui nou expansion şi a unui nou level cap, asta dacă nu ai o ghildă bazată cu care probabil bei o bere în oraş seara, după raid. Nu că aşa ceva nu e plăcut, dar... eu vreau să cunosc şi lume nouă, vreau să ştiu că nu totul este arhicunoscut despre cele două sute de mii de Wiki-uri centrate pe WoW şi că, la nevoie, poţi găsi un aventurier ca tine care să îţi ţină spatele într-o zonă în care nu ştii cum merge treaba - sentiment pe care l-am experimentat doar în beta de WoW, în timpuri imemoriale. Dacă tot am o ghildă, că altfel nu se poate având în vedere skill-urile sociale deosebite ale comunităţii mondiale de warcraftişti, măcar acea ghildă să însemne şi altceva decât un canal dedicat de discuţii şi un tabard care reflectă gusturile liderului. Având însă în vedere că apropierea vertiginoasă a Cataclysm-ului a coincis cu strămutarea familiei Bularca pe alte meleaguri şi că unii dintre cei mai buni prieteni ai noştri trăiesc în WoW, în ciuda tuturor bilelor negre pe care le-am adunat de-a lungul timpului pentru acest joc, mi-am reactivat contul. Adevărul este că toţi cred că încercăm să ne creăm familiarul într-o lume nouă, virtuală au ba. Cu sinceritate îţi spun că World of Warcraft mă face să mă simt ca acasă. Aşa s-a născut noul meu hunter, clasă neîncercată până nu am dat un anumit test promovat de Blizzard care mi-a recomandat-o. Astfel am asistat la... un mare cataclism.

Înţelepciune practică

Vânzările unui joc sunt deseori determinate de ce scrie pe copertă. 20 de niveluri noi, 1 400 de modele noi, 5 435 de feature-uri noi etc. se pare că sunt cuvinte care fac cumpărătorul să pună mâna pe produs considerând că face o afacere bună. Este asemănător cu 3 la 10 mii, fie ele 3 şosete sau număr de poligoane. Este mult mai bine să iei 3 şosete la 10 mii decât una la acelaşi preţ. Această tehnică de marketing nu face dreptate Cataclysm-ului. Acest expansion, ca şi altele, a crescut level cap-ul la 85, a adăugat două rase noi jocului şi a inaugurat câteva zone nou-nouţe. De asemenea, a refăcut aproape tot conţinutul de până acum.

Puterea Cataclysm-ului stă în acest „de asemenea". Din punctul meu de vedere, expansion-ul a adus peste 50 de zone noi, fără a număra Northrend şi Outland. Tot Azeroth-ul a fost revăzut de către Blizzard şi modificat în conformitate cu lecţiile pe care le-au învăţat de la comunitate pe parcursul a şase ani de zile. Ca bonus, unul important dacă avem în



Marele tun (e cu spatele, ce?!) și fața șefului



vedere numărul de persoane care stăteau la coadă la trainer-ul de zburători în noaptea lansării, acum că Azeroth este pus la punct, poți zbura și pe acest continent. Aristotel spune că înțelepciunea practică se bazează pe dorința de a evalua, de a fi bine determinată de motive care își au rădăcinile în valori morale. Vrei ca propriul tău doctor să te vindece fiindcă are menirea de vindecător, fiindcă ceea ce îl motivează este dorința de a vindeca, nu de a face bani, spre exemplu. Faptul că face bani din asta (sau cel puțin ar trebui să facă, o regulă nu neapărat adevărată în unele situații) este un rezultat cinstit și plăcut. Înțelepciunea practică se regăsește greu, din păcate, în industria jocurilor, dar Cataclysm m-a făcut să cred că Blizzard este motivat și de principii corecte, nu numai de goana după profit. Dacă, la începutul lui, World of Warcraft putea fi caracterizat ca o colecție a celor mai interesante caracteristici ale MMO-urilor atunci pe piață, astăzi cam tot ce face Blizzard se poate numi inovație sau, mai precis, „împrumutarea" și punerea în practică a ideilor și a cerințelor a 12 milioane de



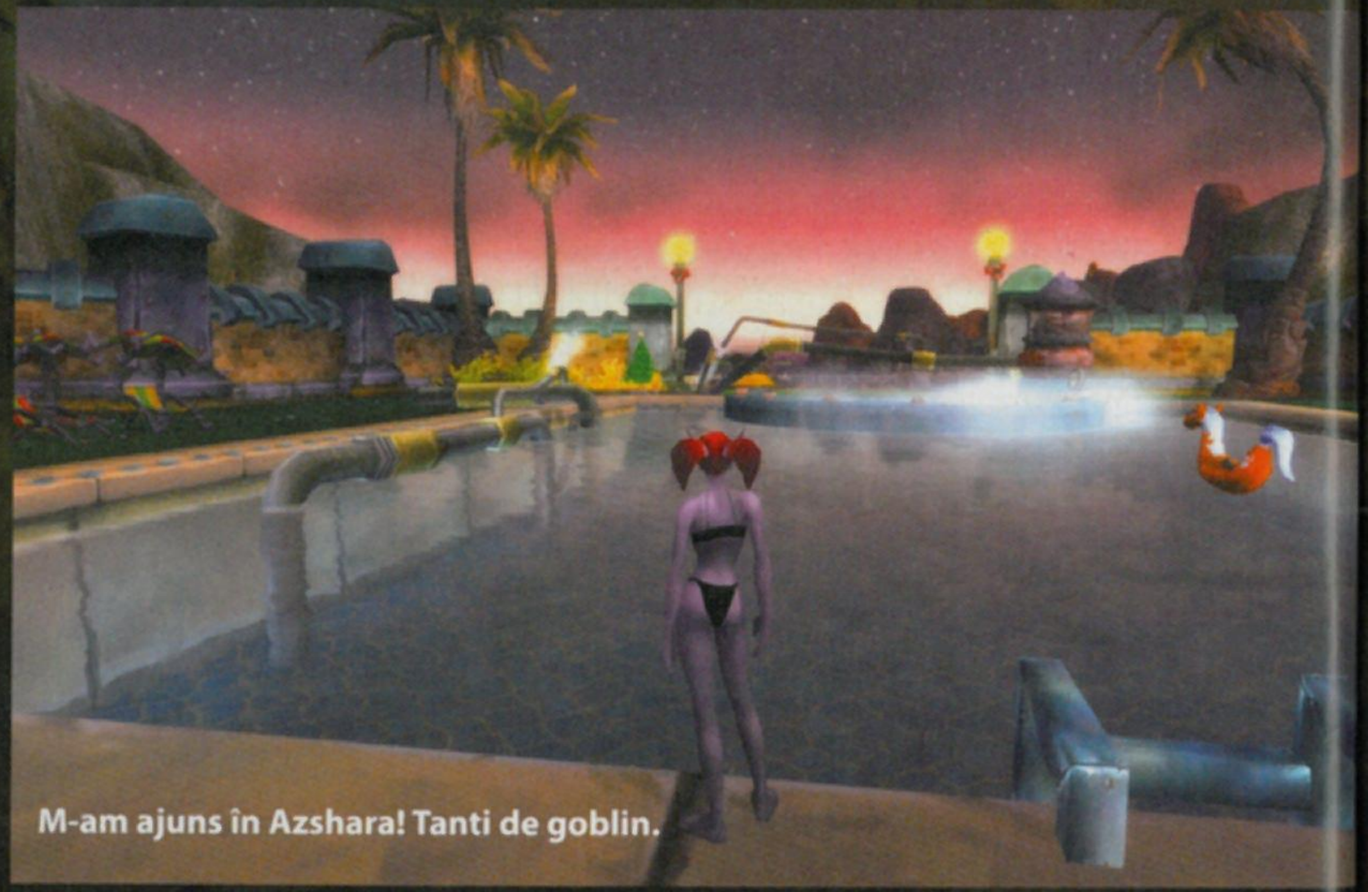
jucători. Mai lipsește doar să premieze creatorii mod-urilor pe care le-au integrat în joc și devin developerii mei preferați. Dar să nu exagerăm.

Alea iacta est

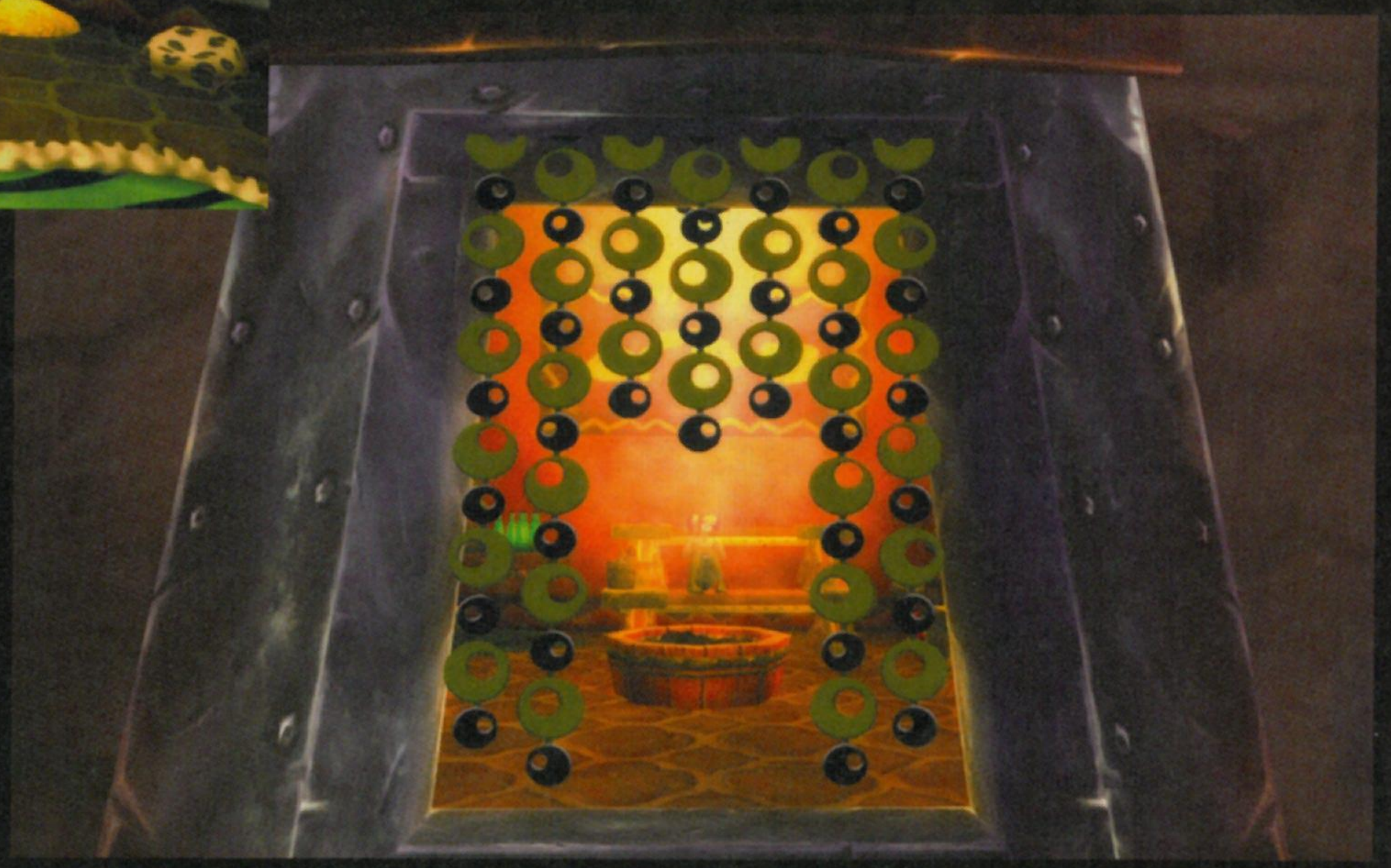
Cataclysm este cel de-al treilea expansion pentru World of Warcraft. Pentru a-l juca, trebuie să dispui de tot conținutul precedent, mai exact de World of Warcraft clasic, plus The Burning Crusade, plus Wrath of the Lich King, acum disponibil la pachet pentru o sumă mult mai mică decât am plătit noi, obsedații. Dacă nu cumperi Cataclysm, tot vei putea beneficia de acel „de asemenea" de care vorbeam puțin mai înainte, și anume de un Azeroth (cunoscut și ca „Vanilla WoW") refăcut complet.

Însă dacă nu ai Cataclysm, vei putea doar să îți cumperi skill-ul, nu și să zbori prin vechile continente, Kalimdor și Eastern Kingdom. Cataclysm ca eveniment a început înainte de lansarea expansion-ului. Asta fiindcă Neltharion, păzitorul pământului, mai bine cunoscut sub numele de Deathwing the Destroyer, unul din cele cinci aspecte-dragon ale Azeroth-ului și exact acela de care ar trebui să îți fie teamă, s-a întors din Deepholm pentru a cuceri toată lumea, tot ceea ce dânsul consideră a fi al lui de drept. Întoarcerea lui extrem de furioasă a determinat reformarea celor două continente, Kalimdor și Eastern Kigdoms, care acum se recuperează după pierderile cauzate de acest eveniment.

Care este de fapt treaba cu Deathwing? Pentru cei care au jucat seria Warcraft, acest gentil dragon nu și-a mai făcut cunoscută prezența din Warcraft II. Pentru cei care au citit cărțile, Deathwing este un personaj poate mai bine cunoscut, căci el este unul dintre cele cinci aspecte, Neltharion the Earth Warden, care au avut mereu grijă de această lume și tot el este singurul dintre cei cinci care a luat-o razna corupt de putere și ajutat de Vechii Zei ai lumii, care printre altele a răpit-o pe tanti Alextrasza, aspectul vieții, și a forțat-o să producă dragoni pentru mica lui armată de orci Dragonmaw corupți la rândul lor de către Burning Legion. Decăderea lui Neltharion a fost determinată de către un artefact găsit de acesta, numit Dragon Soul (sau Demon Soul) prin in-



M-am ajuns în Azshara! Tanti de goblin.





Marea crăpătură din Barrens

termediul căruia Vechii Zei ai Azeroth-ului, cei înfrânți de către titani, au putut să îl convingă pe Aspectul Pământului că ar putea domni numai el asupra întregii lumi. Demon Soul-ul era de fapt un disc creat de Deathwing la instrucțiunile vechilor zei și care avea nevoie de o parte din puterile celorlalte aspecte ca să își manifeste puterea. Deathwing și-a convins colegii să cedeze o parte din puterea lor discului, arătându-și apoi corupția și încercând să-i subjuge pe ceilalți patru dragoni-aspect: Alextrasza, aspectul vieții, Yisera, aspectul visurilor și Emerald Dream-ului, Malygos, patronul magiei și Nozdormu, stăpânul timpului. Demon Soul-ul l-a corupt pe Deathwing în asemenea măsură, încât orcii subjugați de acesta i-au făurit o armură care să îl ajute pe marele dragon să își păstreze puterea, căci artefactul îi făurise o inimă din foc și lavă ce îi făcuse pieptul să explodeze. De aici acest peticit Deathwing ce va patrona de acum încolo ecranele noastre de login în joc. Desigur, ca în orice poveste fantasy, Deathwing a fost văduvit de acest Demon Soul, furat de nimeni altul decât Malfurion, fratele lui Ilidan. Acesta, aflând de corupția și distrugerea iminentă a lumii sale, s-a aventurat în Emerald Dream pentru a fura artefactul de la Deathwing - singurul mod prin care putea ajunge la această armă foarte puternică. Malfurion și-a atins scopul, însă Ilidan a predat artefactul reginei elfilor, Zin-Azshari, care l-a folosit pentru a deschide primul portal prin care The Burning Legion a pătruns în Azeroth. Pe parcursul a mii de ani, Deathwing a tot încercat să își recâștige artefactul, prin șiretenie, impersonându-l pe Lord Prestor sau ca sine însuși, războindu-se cu celelalte aspecte. Onyxia și Nefarian sunt vlăstarele aceluiași Deathwing. În final, însă, un vrăjitor numit Rhonin a reușit, alături de Krasus, principalul ajutor al Alextraszei, și de Nozdormu, Yisera și Malygos (căci Alextrasza era încătușată) să distrugă Demon Soul-ul și aproape și pe Deathwing, care a fost nevoit să fugă și să se ascundă în Deepholm pentru a-și reface rănile. Cataclysm începe în Deepholm, unde, după amar de vreme, Deathwing revine la viață. Supărat foc pe toți și toate, acesta erupe efectiv din aceste caverne, determinând un val seismic ce schimbă întreg Azeroth-ul. Pentru companie, Deathwing îl cheamă și pe Ragnaros, cu scopul de a distruge odată pentru totdeauna copacul sfânt al elfilor, Nordrassil. Din fericire, Deathwing nu este singurul care revine la viață în acest expansion; Malfurion, pierdut în Emerald Dream după marea sa victorie, revine și el ca să apere Copacul Vieții. Aceste incerte vremuri istorice ale Azeroth-ului m-au găsit impersonând tânăra mea vânătoare bloodelf-iță, care și-a petrecut tinerețea în deja bine-cunoscutele tărâmuri din jurul Silvermoon, neatins de crâncenele evenimente. Surpriză, însă, odată ajunsă în capitala Hoardei, Orgrimmar, cu ocazia lansării expansion-ului: orașul este tot în construcție, încercând să se refacă după vizita celui mai mare model al jocului (după declarațiile celor de la Blizzard). Deși principalele atracții ale vieții mondene sunt relativ tot acolo, cum ar fi Action House-ul sau banca, Orgrimmar găzduiește acum o grămadă de refugiați, precum și o grămadă de districte noi, fiecare cu micile sale „cadouri". Reamintesc cu această ocazie că gărzile orașului sunt mereu un bun ajutor atunci când nu găsești, spre exemplu, trainer-ul propriei clase. Vizita lui Deathwing a lăsat numeroase cicatrice pe suprafața Azeroth-ului și a reordonat zonele din punctul de vedere al nivelului și al progresiei jocului. Blizzard susține că fiecare linie de quest a fost revăzută și refăcută și că au adăugat circa 3 500 de quest-uri noi. Bunăoară, zone



În Grim Batol, fortăreața blestemată



Deathwing trăgând un pârț în muntele goblinilor



Dog Fight!



Argaloth în Baradin Hold

care erau odinioară destinate „tinerilor" au devenit teritorii minate pentru ei, în vreme ce zone oarecum elitiste au beneficiat de un downgrade de nivel. Unele zone au suferit doar modificări de aspect, substanţiale însă şi cu un set de quest-uri pe măsură, care satisfac şi introducerea celor două rase noi, Goblin (Hoardă) şi Worgen (Alianţă) - protestez pe această cale împotriva acestei aranjări, worgen-ii fiind alegerea mea principală pentru facţiunea „urâtă" a WoW-ului. Spre exemplu, Barrens are acum zone de nivel înalt, iar Thousand Needles, una din ariile mele preferate dintotdeauna, este acum cu totul scufundată. O mie de ace, tot zona mea preferată, a rămas, scufundată aşa cum e, fiindcă, pentru prima dată în Azeroth, primeşti ca... mount o barcă, proprie şi personală, pe care o conduci unde îţi vrea inimioara... în limitele zonei. Nimeni nu se simte însă pierdut, cred, în noua lume. Fostul conţinut nu a fost aruncat la gunoi, ci a fost reciclat, refolosit, îmbunătăţit. Mai ţii minte vânzătorul de îngheţată din Thousand Needles? Ei bine, îl vei găsi refugiat pe o barcă, vânzând în continuare îngheţată şi punându-te să culegi unele chestii care te vor face să renunţi la îngheţata lui pentru totdeauna. Mai ţii minte piraţii ce împânzeau plajele Tanaris-ului? Ei bine, îi vei regăsi foarte bine dispuşi sau în faza imediat următoare bine dispunerii determinate de beţie, undeva pe dealurile din Thousand Needle, gata să arunce în tine cu băuturi rafinate care te vor îmbăta şi pe tine urgent. Un'Goro este una din puţinele zone aproape neatinse, dar şi aici Deathwing şi-a făcut simţită prezenţa. Tabăra de explorare a fost distrusă ca să fie înlocuită de alte tabere, mai multe, iar tu vei putea începe un quest de grinding care îţi va permite să îţi creşti propriul tău raptor mount. Epic mount, mai exact.

Fiecare zonă a beneficiat de o cosmetizare, beneficiile constând cu precădere în poveştile continuate cu grijă. Am avut senzaţia că Blizzard le-a spus angajaţilor: „OK, băieţi şi fete, ştiu că iubiţi cu toţii lumea aceasta virtuală la care lucraţi, vă dăm mână liberă să faceţi ce credeţi de cuviinţă, aşa că vă rog, distraţi-vă cum ştiţi mai bine şi lăsaţi asta să se vadă şi în joc!". Probabil de aceea se regăsesc şi unele quest-uri mai puţin... ortodoxe, care implică de exemplu camel toes şi altele, despre care nu dau detalii ca să le descoperi şi tu la adevărata lor valoare.

Worgen in the woods

La momentul Cataclysm, bloodelfiţa mea era prea tânără pentru a practica zborul, însă a aşteptat miezul nopţii din data de 6 spre 7 decembrie pentru a vedea dacă nu cumva însuşi Deathwing va face marele anunţ. Alături de ea, probabil toată populaţia serverului a vizitat în acele ore târzii Orgrimmar, mulţi nutrind aceeaşi speranţă, însă şi mai mulţi stând călare pe săracul profesor de zbor al oraşului. În jurul orei 12, în loc de Deathwing, a venit un mare server shutdown, care a determinat ulterior o la fel de mare coadă la reautentificare. Norocoasă ca de obicei, am fost printre primii care au





Questul în care trebuie să ucizi 1000 de goblini

experimentat WoW cu Cataclysm, care sincer arăta la fel ca WoW fără Cataclysm, căci vizita leviatanului avusese loc cu ceva timp înainte de lansarea oficială a expansion-ului. Frustrată de modul în care lumea din jurul meu îşi lua zborul, am plecat să cutreier noua lume, murind cu patos de câteva ori în încercarea de a traversa prin locuri nepermise marele rift ce taie tot Barrens-ul. Obiectivul: Thunderbuff. De neajuns căci s-a baricadat cu ocazia neaşteptatei vizite. După ce m-am plictisit de ars, căzut, decapitat şi alte sfârşituri care mai de care mai tragice, am riscat un log off în cunoştinţă de cauză că în acea noapte particulară s-ar putea să nu mai primesc o a doua şansă să reintru pe server. Obiectivul: să intru puţin în pielea noii rase worgen! Zis şi făcut. Totul foarte familiar, de altfel, având în vedere că-s transilvăneancă şi că, vorba aia, mă trag din locul în care s-a născut conceptul de muşcătură transformatoare. Dar recunosc că, deşi Shadowfang Keep este instanţa mea preferată dintotdeauna, Blizzard m-a surprins şi de data asta.



Orgrimmar de foarte sus

Ca worgen îţi începi povestea într-o condiţie pur umană. De fapt, încă din fereastra de individualizare a personajului, trebuie să îţi alegi două feţe, una de om şi una de vârcolac. Şi uite aşa te trezeşti în plin atac al micului şi izolatului Gilneas, luptând împotriva a ceea ce par a fi lupi, fără a avea timp să stai la îndoială şi luptând pentru a-ţi salva viaţa. Gilneas este Bram Stoker-eresc în sine şi regăseşti aici, fără voie, personaje de mult cunoscute. Fiindcă, în mod inevitabil, eroul din tine reuşeşte să înfrângă ciudatele creaturi, însă nu reuşeşte să lupte cu infecţia muşcăturilor, boală ce, evident, nu te omoară, ci te transformă într-un clasic vârcolac. Şi uite aşa dai nas în nas cu primele cut scene-uri ale jocului. Îmi amintesc de parcă ar fi fost ieri spusele americanilor în ceea ce priveşte prezentarea jocului, tradusă în mod direct prin cut scene-uri care au ca scop poziţionarea jucătorului în poveste, într-o poveste oarecum interactivă, deşi nu ţine de alegerea ta să devii sau nu worgen şi nici dacă, până la urmă, vei fi un worgen bun sau rău. Eu aş fi vrut să fiu unul rău, dar... aşa a fost şi când s-au inventat Death Knights. În calitate de vârcolac, una din principalele caracteristici este că poţi schimba oricând între această fatidică formă şi cea de human. Ca bestie, poţi alerga rupând pământul şi, fiindcă nu te poţi mândri cu o prea mare puritate sufletească, nici blestemele şi bolile clasice nu te pot atinge prea tare. Ca scop în viaţă, ai de ales între 8 clase, printre care, în mod ciudat, şi cea de preot. Însă bătrânii spun că, totuşi, s-ar putea să existe un leac pentru... worgen-eală. Aşa că tu stai şi speri ori că vei juca un legitim om ori că cineva, cumva, va da frâu răului din tine.

PLANTS VS ZOMBIES



Unul dintre cele mai „cool stuff" dintre „cool stuff"-uri este minijocul din Hillsbrad Foothills creat împreună cu cei de la PopCap. Blizz a colaborat cu developerii lui Plants vs Zombies pentru a face unul dintre cele mai faine minigame-uri din WoW, pentru că nu este singurul... Dacă vei călători aproape de locul unde a fost înainte Dalaran, în Hillsbrad Foothills, vei găsi un goblin care are o fermă. Acesta îţi va da un chain de quest-uri care te va trece în perspectivă izometrică şi vei putea juca, la propriu, jocul celor de la PopCap, populat evident cu monştrii specifici lui World of Warcraft. Regulile sunt similare, vei avea tot felul de obiecte cu diferite proprietăţi, raze de soare etc. Dacă vei reuşi să termini toate „nivelurile", vei primi cadou o floare ca vanity pet... Şi nu orice floare, ci una care va umbla după tine şi din când în când va cânta diferite lucruri, printre care „There is a zombie on your laaaawn...".

Goblini peste bord

A doua rasă care a devenit jucabilă, pentru că, de existat, exista deja, este cea a goblinilor. Ştim cu toţii ce se spune despre tehnologia acestora, şi anume că orice se produce în atelierele acestor piromani are o mare şansă de a exploda. Acest lucru a devenit şi mai evident în momentul în care „păsăroiul" de Deathwing şi-a făcut apariţia şi a aruncat în aer întreaga insulă pe care tu îţi duceai existenţa împreună cu clanul tău de mici criminali. Aşadar, din automobilul sport proprietate personală pe care-l dobândeşti printre quest-urile de start, vei



Noi mobi, aduşi din Diablo



Bătălie între aspecte



Uite cine ce quest îţi oferă...



Arheologie

observa cu surprindere cum un Dragon de mărimea întregului domeniu, pe care îl vei conduce după asasinarea actualului director comercial, va arde totul în jurul lui şi va da un şut vulcanului din spatele grădinii. Legenda spune că pe acea insulă se afla minereul care i-a făcut pe goblini deştepţi, cu efectele secundare cunoscute. Păcat de el... sau nu. Oricum, ceea ce vreau să scot în evidenţă în această minunată zi de luni dimineaţă, în care iarba creşte numai în emisfera sudică, este că goblinii au cea mai distractivă serie de quest-uri de start. Merită făcute doar de dragul lor, chiar dacă nu intenţionezi să joci cu un goblin. Până la nivel 20-22 distracţia este asigurată, mai ales dacă faci zona pentru prima dată. Adică ai de toate, de la chefuri în vile cu piscină şi maşini sport, până la dog-fight cu avioane de vânătoare şi alte lucruri extreme, ca exemplu călătoria cu trenul rachetă. Nu cred că are sens să intru în detalii. Doar că aşteaptă-te la orice.

Leveling la 85

Unul dintre subiectele vehiculate masiv pe forumuri înainte de lansare a fost care va fi viteza de creştere către 85. Evident, din moment ce s-a anunţat un număr de 5 zone de leveling, era clar că probabil ai nevoie de minimum 3 pentru a creşte. Un calcul simplu relativ la modul în care au echilibrat în celelalte expansion-uri acest lucru ar fi spus că vei avea nevoie de mai puţin timp ca de la 70 la 80, dar mai mult decât de la 60 la 70. Cam aşa a fost. Adevărul e că leveling-ul se face exact atât de repede cât ţi se pare normal că ar trebui să fie, cu condiţia să ai build-ul de talente potrivit şi să urmăreşti cu acurateţe linia quest-urilor.

Că tot a venit vorba de quest-uri, Blizzard le-a organizat similar cu modul în care a făcut-o în Wrath of the Lich King, adică modulare, mai exact, termini cu zona A, evoluezi în zona B şi abia la sfârşit eventual te întorci la origini. Evident, în Deepholm sistemul este stelar, cu module la capetele stelelor. Din fericire, Blizz a ales să nu renunţe sub nicio formă la diversitate, aşa că noile zone beneficiază de un background story puternic general, care la rândul lui se divizează în multiple povestioare pentru fiecare chain separat. Astfel, la sfârşit va exista întotdeauna un The End către To be continued după o bătălie epocală care-ţi va aduce un Blue în buzunar.

Înspre nivelul 85 vei avea ocazia de a încerca şi noi dungeoane, ca de exemplu Blackrock Caverns, cu trimitere din Mount Hyjal, pe care e recomandabil să-l faci la timpul lui de câteva ori pentru că, dacă nu, te vei trezi la nivel 85 că nu e în lista de random normale deoarece e prea low level. Nu vreţi să ştiţi cât de antrenat trebuie să fie un tank ca să poată termina acest coşmar pe eroic, fără să schimbe de trei ori membrii grupului. Personal, am înjurat bossul final din greu pentru că nimeni nu a avut răbdarea să aştepte să găsesc soluţia ideală care să funcţioneze cu ping-ul meu oribil. Cea mai faină adiţie este de fapt cumularea tuturor quest-urilor serioase de dungeon la intrarea în acesta. Prin această metodă e sigur că le faci şi că nu aştepţi 2 ore ca pe vremuri ca cineva din party să termine chain-ul imens de Deadmines, pentru că vita de messenger e bugged şi aleargă pe loc prin cine ştie ce copac sau e picat printre texturi.

Experienţă de nivel înalt

Cum nivelul maxim este de obicei începutul pentru WoW, şi Cataclysm vine cu clasicele dugeoane eroice, respectiv de raid. Ar fi frumos să le enumăr aici şi să vorbim despre fiecare în parte, cu tactici şi tot (îi mulţumesc distinsei noastre lidere de ghildă care a stat şi mi-a scris de mână câteva ghiduri pentru articolul ăsta), însă nu cred că e cazul, dat fiind că internetul e plin de ele şi mulţi dintre voi deja le cunosc. O idee pe care aş vrea să o extind însă este aceea a nivelului de dificultate. Dacă în toamnă, de la penultimul patch încoace, dungeon-urile eroice de WOTLK se făceau cu spatele şi erau pe farming chiar dacă erai echipat în verde, odată cu lansarea lui Cataclysm, oamenii au izbucnit în urlete de furie. Citez: „cum adică să folosim crowd control?!". Lumea devenise atât de obişnuită cu rush-ul încât mintea lor nu mai era capabilă să înţeleagă acest concept de control al mobilor, astfel încât tank-ul să nu dispară în 3 secunde. Evident, în random-uri era nebunie, cu o grămadă de grăbiţi care urlau „Hai odată!" când tu încercai să te asiguri că lumea cunoaşte tacticile. Mai mult decât atât, DPS-erii aveau prostul obicei de a se arunca în luptă ca să grăbească lucrurile. Era o plăcere să-i laşi să moară, să le zici că i-ai lăsat să moară şi să le dai kick ulterior din party. Educaţie cu forţa. În timp, lumea s-a cuminţit, însă a apărut o altă specie, aceia care au făcut cel puţin o dată un heroic şi care au devenit brusc experţi, incapabili de a avea răbdarea să le explice celorlalţi ce se întâmplă. Nu vorbesc numai de random-uri... Evident, se simte frustrare pe aici, pentru că eram tank. Ghilda mea a luat-o major înainte, iar eu nu am avut timpul necesar să recuperez. Mare parte dintre ei evident nu puteau să-mi stea mie la dispoziţie, aşa că am încercat să învăţ boşii din random-uri, care a fost un proces lung, obositor şi stresant. Cât de cât am reuşit până la urmă. În ceea ce priveşte raiding-ul, Blizz a menţinut exact aceeaşi reţetă de până acum, cu variaţii minore. Mă simt oricum nevoit să scot în evidenţă faptul că Deadmines are în fine o variantă eroică, iar Ragnaros a înviat şi îi dă o mână de ajutor lui Deathwing. Deşi intenţionam să vorbesc mai târziu de zone, nu pot să nu vă zic că am fost foarte impresionat de Grim Batol, pentru că senzaţia pe care am avut-o acolo a fost exact aceeaşi ca atunci când am citit cartea.



Glotus 8000!





Well, I didn't...

Cool stuff

Spre deosebire de multe alte jocuri similare, WoW a adus un nou concept în MMO-uri, şi anume acela de „cool stuff to get". Acesta a luat amploare în Burning Crusade, a fost dus la absurd în WOTLK, iar în Cataclysm are valenţe epice. Cool stuff include vanity pets, mounts şi în general orice lucruri care ies în afara normalului, cum era de exemplu dobândirea Time Lost Dragon, respectiv problema oului care se spărgea în te miri ce din WOTLK. Cataclysm e plin de ele. Un exemplu ar fi liniile epice de quest-uri de pe urma cărora te alegi cu un vanity pet. Sau quest-ul prin care te transformi în quest giver. Ori întreaga zonă Vahj'ir, care este de departe cel mai complex şi mai impresionant exemplu de level design pe care l-am văzut vreodată. Nici să nu mă puneţi să vorbesc despre mounţi, în special rare spawn-ul din Deepholm şi căluţul de mare... Adevărul este că, dacă eşti pasionat să pui mâna pe întregul ansamblu de cool stuff din WoW, ai de lucru 2-3 ani cel puţin.

Un lucru de care vreau să vorbesc este noua meserie, care aproape că intră în această categorie a cool stuff-urilor, şi anume Archeology. Spun aproape pentru că, în opinia mea, un mount şi un vanity pet nu mă vor face să-mi pierd luni de zile cu ea. Pentru că deşi este interesant gândită, are o mecanică simplistă, cam random, totuşi, nu oferă mare lucru în final în afara unor mostre de informaţie care se găsesc şi în alte locuri. Ar fi fost nevoie de mai puţin grinding şi mai mult „thinking" şi am fi avut pentru prima dată în WoW o meserie într-adevăr interesantă. Ca o paranteză, încă nu am luat dragonul din oul de Burning Crusade. M-am umplut de bufniţe şi de şerpi, dar atât. Nu am avut noroc, chit că şansa de drop este de 5%. Aşa că, odată la 3 zile, mai cumpăr câte unul...



PVP

Din nefericire, unde joc eu, lumea este paşnică, ferită. Dacă te dai la ei, fug. Dacă nu fug, de obicei o iei în freză pentru că de undeva sigur apare un al doilea sau al treilea pândaci. Oricum, ideea e că Blizz a şi introdus suficient content pvp pentru vreo jumătate de an. Evident, cea mai mare parte a reward-urilor interesante se iau din arenă, dar până acolo a fost introdusă o zonă de pvp complet nouă, similară cu Wintergrasp, care din păcate nu e foarte echilibrată, Tol Barad. Nu e echilibrată în sensul că partea care atacă are un dezavantaj clar în faţa celei care se apără. Apărătorii trebuie să facă greşeli majore pentru a pierde. La noi pe server cam făceau, iar Alianţa câştiga numai dimineaţa când greii erau la somn. Ce să faci...

În ceea ce priveşte battleground-urile, a fost introdus conceptul de rated battlegrounds, unde câştigi puncte PVP speciale cu care poţi evident să-ţi iei reward-uri de invidiat... A, ca să nu uit, punctele PVP speciale sunt de fapt Arena Points... am trezit ceva interesant acolo. Da, ideea e că în fine faptul că eşti praf la PVP va trece neobservat şi te vei alege şi cu arena points pe care le poţi folosi ştim noi la ce... From 0 to Hero!! În plus, au fost introduse şi două noi battleground-uri, The Battle for Gilneas, similar cu Arathi Basin, respectiv Twin Peaks, similar cu Warsong Gulch.


Prea mulţi dragoni în Orgrimmar

Alte modificări

Dacă nu ai fost pe fază când a sosit marele patch înainte de Cataclysm, mare parte dintre mecanicile jocului au fost schimbate. Asta include şi stats-urile de pe obiecte, respectiv potenţa acestora. Practic fiecare obiect generat are acum stats-uri principale şi un număr variabil de stats-uri secundare, ceea ce simplifică obiectul, dar în acelaşi timp complică sistemul de alegere a celui mai bun obiect de echipament care ţi se potriveşte. Oare să mergi pentru Parry sau pentru Dodge? Oare să mergi pentru Hit Rating sau pentru nou introdusul Mastery rating (talent special)? Adevărul e că lucrurile sunt atât de... „altfel" încât jocul a redevenit plin de farmec. Acest revamp a scos pe mal toţii „experţii" care împrumutau tehnici şi reţete de succes de pe net. Mă rog, pentru maximum 3 luni, pentru că lumea îşi va reveni, va veni şi nerful şi înapoi la situaţia de acum 2 luni.


Nici nu vrei să ştii câte aluzii sunt în imaginea asta...


Cursa din Shimmering Flats acum sub apă



Aproximativ acum 4 ani cineva a emis ideea că ar fi nevoie de un sistem prin care ghilda să aibă mai multă valoare în WoW. Ca urmare, Blizz a reuşit să adune toate aceste idei şi să creeze, în cele din urmă, un sistem de avansare a ghildei în nivel, respectiv al tău în ghildă pe bază de reputaţie. Adevărul e că, în afară de guild mounts, sunt nişte lucruri foarte tari, mai ales cele legate de bonusul la experienţă şi reputaţie cu orice facţiune, 15 min Heartstone sau raid summoning. Pe lângă asta, mai sunt şi achievement-urile care oferă şi ele membrilor ghildei noi perk-uri. O adevărată nebunie care promovează elitismul, dar cumva îi susţine şi pe n00bi. Asta pentru că unele perk-uri foarte faine sunt foarte accesibile şi ghildelor mai mici şi mai amărâte.




Aşteptând lansarea şi apariţia skill-ului de Azeroth flying

De final

Suntem doi care scriem acest articol (mulţi ar spune că e unul format din două jumătăţi), aşa că vom finaliza fiecare cum doreşte. Io recunosc că cel mai mult am umblat prin Azeroth şi am căscat gura la noile zone. Io, ca bărbat, m-am minunat, am admirat noile texturi şi clădiri, oraşe copaci, verdeţuri, crăpături pline de lavă, ca un turist japonez. Am făcut peste tot poze. Nevoile mele de la un joc online au fost 100% satisfăcute, inclusiv nevoia unui soundtrack epic, sublim şi clasic. Nu vreau altceva. Îmi ajunge ce e în WoW. Ceea ce pentru mine îl face un joc de nota 10. Evident, asta nu înseamnă că voi mai plăti subscripţie în continuare. Şi asta din cauza online-ului Survival Mod-ului de Minecrack care mi-a luat minţile. Aşa că WoW primeşte de la mine un 9,9 pentru că nu e modular şi nu are „texture pack-uri" de 32X32. Îmi cer scuze. I'm on Minecrack!

… şi părerea mea de femeie este că WoW este un soi de modă perenă: tocmai atunci când ţi-ai dat seama ce vrei şi ce te-ar defini în lume, fie ea şi virtuală, mai apare ceva pentru care trebuie să îţi formezi o strategie ca să îl obţii. Asta ca să fii mai şmecheră ca Moş Crăciun. Păcat că unii dintre noi nu poa' să joace cât au chef. Ceea ce, pentru mine, face din WoW tot un joc de cam 9,9, fiindcă, aşa cum a spus şi jumătatea mea mai sus, vorbim aici de MMO-ul perfect pentru vremurile noastre.

Pe o notă cu adevărat de încheiere, familia noastră este pe bune în acest moment on Minecrack (inclusiv Tase), fiindcă acest joculeţ indie care nu ar trebui să aibă pretenţia să concureze cu titani precum World of Warcraft a făcut ceea ce nici măcar Blizzard nu a reuşit: a creat continuitate adevărată. Noul Azeroth este cel puţin captivant şi, dacă nota ar trebui să reflecte valoarea în care îţi investeşti mălaiul, atunci Cataclysm este un must have. Jocul acesta scrie istorie, însă o scrie din perspectiva celor care au buzunare doldora de bani şi porţi mereu deschise. A celor care îşi permit să nu mai joace după reguli sigure. Or, aşa da, şi eu aş risca dacă nu aş risca de fapt deloc. Aşa că, din punctul meu de vedere, aceasta este ratarea marelui 10. Aştept de la Blizzard ceva surprinzător şi cred că sunt clientul ideal şi poate chiar reviewer-ul ideal să ceară asta. „I want to see you guys risk it all!". Oricum, nimic nu vă mai ameninţă accesul la glorie. Până la următorul expansion, cu siguranţă recreăm Azeroth-ul în ambele variante... dincolo. Acum, rămâne doar să te decizi pe ce server vrei să te autentifici.

P.S. Şi da, nu am scris nimic de celebrul Harrison Jones care este un personaj central al poveştii...

■ **Locke & Lara**

VERDICT LEVEL

+ aproape tot

− nu ştiu, până când nu o să le repare

PE SCURT:

Există două categorii de oameni cărora nu le place World of Warcraft - unii sunt cei care nu au jucat niciodată şi ceilalţi care au murit înainte ca acesta să apară. A, şi Ciolan.

9.9

Gen MMORPG **Producător** Blizzard **Distribuitor** Activision-Blizzard
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** wow-europe.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Pentium 4 1.3 GHz / AMD Athlon XP 1500 **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** NVIDIA GeForce FX / ATI Radeon 9500

ALTERNATIVA RIFT

Nu prea există. Cred că am jucat majoritatea MMORPG-urilor de pe net şi totuşi nu am găsit o alternativă viabilă pentru WoW, în categoria din care face parte. Oricum, ca idee, puteţi încerca RIFT, un MMORPG clonă aproape perfectă WoW, cu mici diferenţe, şi engine grafic mai nou, care va ieşi în curând. Subliniez „INCERCA".

Two Worlds II

Între două lumi

Țin minte că eram foarte entuziasmat de primul Two Worlds. Până a apărut. Atunci entuziasmul e murit mai repede decât eroul meu prins la înghesuială de un grizzly. Drept urmare, mi-am înfrânat optimismul când Reality Pump ne-au promis un al doilea joc al seriei, unul care să nu repete greşelile fratelui său mai bătrân. Câteodată lipsa de entuziasm e un lucru bun, creşte probabilitatea să fii surprins. Pe de altă parte, îţi poate întuneca viziunea. Sunt confuz. Sau poate că nu.

A doua Lume

Recunosc cinstit că n-am reuşit să duc la capăt primul Two Worlds. De fapt, nu cred că am rezistat mai mult de câteva ore înainte să-l pun deoparte în aşteptarea unor vremuri (şi patch-uri) mai bune. Ştiu doar că îţi căutai disperat sora răpită de câteva personaje dubioase. Soră pe care mă bucur să vă informez că o veţi găsi până la urmă (habar nu am cum, dar sunt sigur că o să aflu dacă mă voi mobiliza să termin ediţia oferită de noi), dar veţi sfârşi în în beciurile lui Gandohar, un vrăjitor/stăpânitor/tătucă răuvoitor (mi se şopteşte că în primul joc era tovarăşul tău) care arată ca şi când te-ai lupta cu el la final. Între timp, în peisajul umed al temniţei îşi fac câţiva orci hotărâţi care te ajută să evadezi şi să deprinzi mecanicile jocului. Sorela, posedată de Aziraal sau probabil altă zeitate piromană care-o face să scuipe foc pe nări, rămâne în custodia lui Gandohar şi va aştepta cuminţică sosirea unui frate salvator de level o mie şi unu, acoperit din cap până în picioare de epice. Meh. Eu am încercat să urmăresc firul narativ din Two Worlds 2, dar la un moment dat am renunţat să mai îmi pese şi m-am mulţumit să cutreier sălbăticia, să întâlnesc monştri şi oameni interesanţi şi să-i omor pentru preţioasele puncte de experienţă. Căci omorul, dragii mei, şi în special omorul pentru loot, constituie principala atracţie a unui RPG. Iar polonezii s-au gândit să-l facă pe cât pot ei de atractiv. Cu indulgenţă, le-a cam ieşit. Am observat că Two Worlds 2 încearcă să se dezică de clickfest-ul asociat în general action-RPG-urilor şi să ne ofere un sistem de luptă mai inteligent, în special melee-ul, care să implice o oarecare doză de strategie fără a exclude reflexele din ecuaţie. Mi-a luat ceva timp până m-am obişnuit cu modul de control (greoi cu mouse-ul şi tastatura, dar suportabil spre făinuţ cu un controller de cutie X) şi cu animaţiile de luptă (uşor stupide) şi a fost plăcut să observ că, în grupuri mai mari de trei, până şi cei mai amărâţi mobi pot deveni un pericol, iar fuga devine un adevărat izvor de sănătate. Serios, viaţa se regenerează când ai sabia băgată în teacă, iar cu vreo câteva puncte băgate în regen (există şi un skill care îmbunătăţeşte regenerarea), crosul se poate dovedi poate mai sănătos decât îl recomandă medicii.

În grămăjoara de skill-uri există câteva numai bune pentru un build orientat spre stealth, dar lipsa unui feedback (întotdeauna mi-am doruit să văd mai des light gem-ul din Thief în jocurile care permit şi o abordare mai pe furiş ca să zic aşa) şi vederea excelentă a mobilor nu îţi uşurează prea mult munca de asasin. E drept, ocazional eşi încurajat să foloseşti stealth-ul, dar mi se pare că e cam pus cu mâna şi cred că există mobi aşezaţi special pentru a te face să crezi că şi furişatul e bun la ceva. Altfel nu-mi explic de ce o santinelă (surdă, pentru că, în timp ce colegii lui te văd de la o poştă, ăsta nu aude şi nici nu vede) ar sta cu spatele la drum, holbându-se la un zid de piatră. Eu m-am gândit că se află în plin act al micţiunii, dar am aşteptat vreo 10 minute şi nu s-a mişcat de acolo, ceea ce înseamnă că altceva făcea el acolo. Sau era pus prost. Pentru el. Oricum, am profitat, că-mi place animaţia de stealth killing.


Da-te prins, Nosferatule


Mersi, nene Al


Atac nocturn


Inventarul sticlos

Two Worlds 2 are o suprafaţă destul de mare de joc, deci se înţelege de la sine că explorarea şi questing-ul joacă un rol important. Cu părere de rău, am explorat lumi mai interesante decât a lui Two Worlds. Peisajele ca peisajele, ele săracele se străduiesc să-ţi încânte ochiul, şi reuşesc din când în când, dar ce m-a deranjat e că nu prea am găsit multe chestii cu adevărat interesante în preumblările mele. Ceva spiritual sau material care să-ţi răsplătească orele de umblat brambura prin pustie. Şi nu vă spun cât de enervant e să descoperi intrarea unui dungeon, sau o peşteră promiţătoare şi să te întrebi oare ce minunăţii au ascuns designerii acolo, doar ca să ai surpriza să găseşti uşa încuiată pentru că n-ai luat quest-ul asociat subteranei respective. Şi dacă veni vorba de quest-uri, nimic ieşit din comun nici la acest capitol. NPC-urile nu excelează prin nimic, obiective generice, cu câteva excepţii, textuleţe mediocre şi încercări forţate de umor, un voice acting despre care încă nu am reuşit să-mi dau seama dacă îmi place sau nu. Un action RPG în toată puterea cuvântului ☒.

Meşterul Manole

Una dintre sclipirile lui Two Worlds 2 este sistemul de crafting. În fine, sistem e cam mult spus, e vorba de câteva skill-uri care îţi limitează numărul de upgrade-uri şi posibilitatea de a dezasambla sau de a-ţi îmbunătăţi armele din dotare cu materialele provenite din demontarea item-urilor de prisos. Ceva asemănător am întâlnit şi în primul joc, doar că acolo puteai abuza de el cu nesimţire. Aici e mai greu. Atracţia principală, dacă îţi place să joci cu magic useri (eu îi ocolesc aproape în fiecare joc) este sistemul de magie. Nu intru în detaliu, căci nu l-am folosit intensiv, dar în principiu îţi poţi crea propriile vrăji dintr-o cârjă de Gandalf, ceva cristale şi nişte poze pe care le găseşti sau le cumperi. Cârja e esenţială, fără ea nu poţi casta nici măcar cât să-ţi aprinzi o ţigară. Am observat că unele vrăji devin cheat-uri pe faţă când magul e doldora de experienţă, dar e ca-n viaţă: câteodată pică bine să fii overpowered. Oricum, sistemul de editare al vrăjilor s-ar putea să facă jocul mult mai atrăgător pentru un jucător care preferă magicienii, decât pentru noi, ăştia mai din topor.


Mistreţul de savană vrea să mă surprindă

Într-o noapte neagră, două lumi luceşte...

Şi luceşte de-ţi ia ochii! În viaţa mea nu cred că am mai văzut asemenea lumini şi abundenţa de blur, bloom şi haşdere din Two Worlds 2. Ziua deşertul, savana, pădurea, râul, ramul, strălucesc de te orbesc, de parcă fiecare grăunte de nisip ar fi o mică supernovă, sau un big bang care dă naştere unui miliard de sori micuţi şi strălucitori. Noaptea, în schimb, îţi intră luna în ochi. Vă spun, nimic nu mă bucura mai tare decât descoperirea unui dungeon întunecat (dungeon-urile sunt foarte faine), unde mi-aş fi putut odihni sărmanii ochi. Iar producătorii polonezi, în infinita lor înţelepciune, nu s-au gândit că poate ai vrea şi tu să-ţi păstrezi vederea intactă (ilogic, ştiu, de ce ai dori să rămâi văzător şi să asişti la atâta nedreptate şi criză economică?) şi n-au inclus în opţiuni o modalitate de a dezactiva blestematul ăla de bloom, oamenii normali fiind nevoiţi să apeleze la comenzi de consolă pentru a face grafica suportabilă. Vestea cea bună e că, o dată cu ultimul patch, pe lângă sfintele opţiuni de reglare a efectelor speciale din joc, a fost adăugat şi suport pentru DirectX 10. Serios vă spun, dacă până acum (pentru mine, desigur, alţii poate sunt mai pretenţioşi) Directx-ul cu numărul 10 însemna suprafeţe umede, umbre ceva mai şmechere şi în general câteva efecte de care mă pot foarte bine lipsi, în Two Worlds 2 mi-a permis să nu fac pauză la fiecare jumătate de oră pentru a-mi odihni ochii. Vegetaţia arată mult mai bine, firele de iarbă se văd mai clar, nu înceţoşate şi obositoare ca în DirectX 9 şi jocul arată chiar frumos, presupunând că aţi redus bloom-ul la un nivel acceptabil. Fain Zecele. Dacă abuzul de bloom nu îţi sugerează că Two Worlds 2 este un titlu gândit pentru consolă, atunci inventarul, ecranul cu statistici, jurnalul, harta şi în general toate instrumentele de ţinut evidenţa, ţi-o urlă în faţă. Mari, lăbărţate, să le vezi de pe canapea, nu mi-au plăcut. Există câteva moduri care le micşorează, dar tot mă deranjează.

Între timp, după sărbători...

Am râs copios când producătorii au decis să amâne lansarea nord-americană până în februarie 2011, deşi jocul era cam gata prin noiembrie. După ce l-am butonat puţin, am realizat că există o fărâmă de înţelepciune în decizia neamţului.Two Worlds 2 e drăguţel, pe alocuri intersant şi surprinzător, mult mai bun, mai finisat şi, ce să mai vorbim, mai orice decât primul. Singura condiţie să ai o cantitate îndestulătoare de răbdare şi timp. Sau să joci cu un mag. Sau în multiplayer, dacă tolerezi prezenţa altuia în lumea ta de joc. Pentru că durează ceva până când Two Worlds 2 începe să-ţi dea ceva înapoi şi mă îndoiesc că umanoidul oarecare, posesor de PC sau consolă, şi-ar fi găsit timp şi bani de Two Worlds 2 între Dragon Knight Saga, Fallout New Vegas şi sărbători. Şi, cu părere de rău, deşi a a îmbunătăţit formula primului şi îi este superior din orice parte te-ai uita la el, Two Worlds 2 nu este jocul pentru care să laşi totul baltă. E un joc aflat de parte întunecată a Şaptelui şi Jumătate. În cariera mea, am întâlnit două tipuri de jocuri de şapte virgulă cinci. Unele cărora vrei să le dai mai mult, dar nu le poţi ignora neajunsurile, altele pe care ai vrea să le notezi cu mai puţin, dar nu le poţi nega calităţile. Ia ghiciţi din ce categorie face parte Two Worlds 2. Dar dacă duci lipsă de RPG-uri, să zicem cum ar fi perioada dintre ianuarie 2011 şi lansarea lui Dragon Age al Doilea (despre care am dubiile mele), pică tocmai la ţanc.

■ cioLAN

VERDICT LEVEL

+
- Suprafaţă mare de joc
- Sistemul de magie
- Multiplayer-ul

−
- m-a cam plictisit
- BLOOM!!!!!
- trei sferturi de interfaţă

PE SCURT: Mai bun decât predecesorul său, dar tot nu e ACOLO. Eu aş aştepta o reducere.

7.5

Gen Action-RPG **Producător** Reality Pump **Distribuitor** ZUXXEZ, Topware Interactive **Ofertant** TNT Games, Tel:021.330.17.19 **ON-LINE** twoworlds2.com

CERINTE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1 GB (4 GB recomandat) **Video** 512 MB, Shader 3.0

ALTERNATIVA THE ELDER SCROLLS MORROWIND
Nu prea m-a prins la vremea lui. Încă eram sub influenţa Daggerfall-ului, iar peisajele din Morrowind mi se păreau străine şi neprietenoase, dar m-am apucat de curând de el şi se pare că am fost un imbecil pe atunci. Jucaţi-l dacă nu aţi apucat încă, e unul dintre cele mai bune RPG-uri de tip sandbox.



MX vs ATV Reflex

Pe două sau patru roți? Aceasta este întrebarea

Nu cred că există purtător de cojones pe lumea asta care să nu se excite la vederea unui motor cu personalitate sau căruia să nu-i sară inima în piept când se suie pe un ATV și face slalom prin pădure. De asemenea, nu cred că există purtătoare de sutien care să nu fluture parșiv din gene în fața unui mare șofer de curse și, mai ales, mare motorist.

Iată cele mai bune motive pentru care trebuie să-ți cumperi motor și să devii cel mai meseriaș endurist al emisferei noastre. Până când nu te sui pe un motor enduro sau pe un ATV, până nu ai noroi și-n fund și zâmbești maro, până nu treci prin pădure ca Tarzan pe liană, la viteză maximă și fără victime colaterale (a se citi copaci, tufișuri, veverițe), ei bine, până nu faci toate acestea, încă nu ai trăit cum trebuie. Stai liniștit. Dacă citești aceste rânduri, sunt 90% șanse să nu ai peste cincizeci de ani, deci mai ai timp. NU MAI STA ÎN CASĂ ÎN FAȚA CALCULATORULUI! Cumpără-ți o cască, niște genunchiere și, neapărat, protecții pentru bust și ia-ți un enduro și un ATV. Sau doar unul dintre ele. Dacă ești pârlit ca mine, nu-ți cumpăra nimic, doar închiriază unul din când în când. Îți spun eu că merită.

Dacă încă nu ești la vârsta legală, dacă ai un copil care trebuie schimbat la zece minute, dacă ai făcut roșu-n gât și nu poți ieși din casă, dacă dacă dacă… și nu poți să te apuci de sportul acesta, intră pe Steam și dă repede niște euroi pe MX vs. ATV Reflex. Măcar așa, ca să știi ce pierzi.



Doar 30 de parai



Și acum cum mă mai dau jos?



Unde-i parașuta în avionul ăsta?



Nu te uiți tu să vezi dacă e moale roata din față?

Pe coclauri

Băieții ăștia de la Rainbow Studios ne țin de ani buni în simulatoare auto-moto de tot felul. Iar de-a lungul acestor ani au devenit din ce în ce mai buni. Bravo lor. Din nefericire, ajungi la un anumit punct în care nu prea mai ai ce să faci pentru a oferi ceva revoluționar la același tip de joc. După cinci sau chiar șase variante ale aceluiași joc, gameplay-ul rămâne cam la fel. Poți doar să mai umbli un pic la grafică, mai faci o retușare pe ici, pe colo, dar, în general, tot acolo ajungi.

Cu toate acestea, odată la cinci ani, unul dintre producători vine cu o idee creață ce reușește să dea un boost jocului. Iată că, pentru cei de la Rainbow Studios, acesta este anul cu pricina și au reușit să sufle vlagă nouă în țevile de eșapament. Schimbarea este ceva simplu, la care nici cu gândul nu gândești, dar fără de care nu știi cum te-ai descurcat în jocurile cu motoare de până acum. Cel de-al doilea stick analogic de pe controller va fi responsabil de controlul mișcărilor motociclistului. O soluție atât de elegantă și de simplă, mai ales când vezi pe pistele de curse mișcările pe care șoferul le face pentru a deveni una cu motorul. De ce până acum nu am avut parte de așa ceva? Partea nasoală vine în momentul în care nu ai un controller și trebuie să te joci cu mouse-ul și cu tastatura. Da, ați citit bine, un simulator moto ce se joacă și cu mouse-ul. Șoarecul este responsabil de mișcările sincopatice, dar elegante ale șoferului. Sar repede peste această parte, deoarece este cam horror.



Introducerea acestui sistem de control adiacent al poziției pe motor sau ATV duce la o experiență de joc mult mai profundă decât cele cu care ne-am obișnuit până acum. Cu toate acestea, nu este perfectă. Propusă de către producători ca o soluție pentru situațiile extreme, pentru curbele în ac de păr sau pentru redresarea într-o situație de urgență, controlarea poziției pe vehicul se dovedește a fi o modalitate de control al virajelor mult mai ușoară decât cea obișnuită. În unele situații, chiar nu este nevoie de stick-ul stâng. Oricum, după cel mult o jumătate de oră de joc, vei folosi ambele stick-uri deodată fără a sta să te mai gândești ce și cum. Vine absolut natural.

În rest, jocul este exact ce aștepți de la un simulator de motociclete enduro sau ATV. Curse furtunoase prin tot felul de peisaje rupestre, cot la cot cu alți dementi sau singur. Unul dintre cele mai interesante tipuri de curse este freeriding. După ce un elicopter, un hovercraft sau mai știu eu ce lighioană mecanică te lasă într-un colț uitat de lume, o iei la goană de nebun într-un spațiu complet deschis și fără niciun fel de limite. Pe fiecare hartă de acest tip, ai patru challenge-uri. O cursă contra-timp de la punctul A la punctul B, fără restricții de traseu (evident, nu întotdeauna linia dreaptă este cea bună), o cursă uphill la o înclinație foarte mare, al cărei scop este să ajungi cât mai sus pe deal, o cursă ce te provoacă să atingi anumite puncte de pe hartă într-un timp dat și a cărei șmecherie este că aceste puncte nu sunt toate la nivelul solului. Cel de-al patrulea challenge a fost unul pe care nu l-am gustat deloc. Pe harta respectivă, care este imensă apropo, sunt împrăștiate stegulețe, fără a fi marcate în niciun fel pe hartă, iar tu, evident, trebuie să le găsești. Slabe șanse, iar după o oră de plimbat aiurea pe hartă îți cam vine acru.

După cum te aștepți, offroad-ul este la el acasă în acest joc. Iar unde este offroad, este mizerie. Mizerie, noroi, frunze, nisip, zăpadă fleșcăită… tot ce vrei pentru a-ți face experiența cât mai aproape de realitate. Mai interesant este că traseele se schimbă pe măsură ce faci mai multe ture. Unde inițial era doar o baltă pe care ai folosit-o inteligent să stropești niște gură cască de pe marginea traseului, la a doua trecere prin același loc, bagi de seamă că balta nu mai e baltă, ci o groapă de noroi malaxat de toți concurenții care au trecut forțat prin ea. Așa se face că trebuie de fiecare dată să fii atent, deoarece condițiile de pe jos se află în continuă schimbare. Nu este asfalt să rămână tot timpul curat și drept.

Cu toate acestea, jocul nu este numai despre noroi sau motoare și ATV-uri. Pe lângă vehiculele din titlul jocului, mai sunt câteva tipuri foarte interesante, ca sport trucks sau buggy-uri. Totuși, nu sunt la fel de plăcut de controlat, deoarece stick-ul analog drept nu mai are niciun cuvânt de spus în controlul vehiculului, iar noi deja ne-am învățat cu asta. Ca să te lămuresc despre partea fără noroi, îți voi spune pe scurt despre competițiile de trick-uri. Da, vei avea ocazia să faci un superman, double backflips și alte asemenea trick-uri ce-ți vor ridica pulsul. Și că tot vorbim despre puls ridicat și chestii pe care le fac oamenii pe motociclete, deschide o pagină de YouTube și caută asta: Robbie Maddison's 2008 New Year's Eve jump. O să-ți cadă inima-n chiloți. Îți promit.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- noul mod de control este genial
- gameplay antrenant
- vehicule și curse variate

−
- nimic revoluționar
- fără un mod career spectaculos

PE SCURT:
Unul dintre cele mai mișto jocuri ale genului de până acum. Controlul poziției motociclistului oferă satisfacții nebănuite.

8.5

Gen Sim moto **Producător** Rainbow Studios **Distribuitor** THQ
Ofertant TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.mxvsatv.com

CERINTE MINIME:
Pentium 4 3.4 GHz, 1 GB RAM, 256 VRAM GeForce 7800/Radeon X1900

ALTERNATIVA PURE
Un joc pe aceeași lungime de undă, doar lipsit de farmecul motoarelor, Pure te aruncă în noroaiele off-road-ului cu un ATV și cu o mulțime de alți nebuni. E fain, dar e mai fain jocul de față.

Disney Epic Mickey

Mai mult?! Epic! Clar...



Sper ca podul ăsta de piatră să nu se sfărâme sub ura Blot-ului. Trebuie să fiu atent la râurile toxice de solvent. Hai, că nu mai e mult până la conac, câteva salturi şi un pod de piatră de refăcut din poignet. Oare ce e înăuntru şi cum ajung la pădurea de mecanisme din stânga, dar la castelul mai îndepărtat din dreapta? Trebuie să recunosc că, deşi înfricoşătore, atmosfera este impresio...

„... puiu'... puiuţ... trezeşte-te te rog. M-ai rugat să te trezesc ca să scrii..."

Îh... a... era un vis şi, din păcate pentru (Epic) Mickey, jucam artwork-ul, nu un nivel „adevărat"... (mulţumesc iubita... urăsc când mă trezesc… din vise...). Oare cu ce să încep articolul? Startul îmi pare cel mai greu, trebuie să-l fac destul de interesant încât să atragă de la primele rânduri... puternic, dar nu pretenţios, pentru a păstra cât mai mult atenţia... câteva artificii mai pot fi făcute şi după... cum ar fi să scriu din loc în loc căc… sau p... nu cred că m-ar lăsa Mircea... poate aici cel mai bine ar fi să încep cu o mică istorie Mickey Mouse şi Disney... sau şi mai bine în forţă:

„Când Warren Spector (Wing Commander, Ultima, System Shock, Thief, Deus Ex) iese la înaintare cu artwork-urile răspândite pe aceste pagini și spune că lucrează la un joc Mickey sumbru și matur, tot ce poţi să faci este să te duci într-un colţ şi să-ţi dai hibernate..."

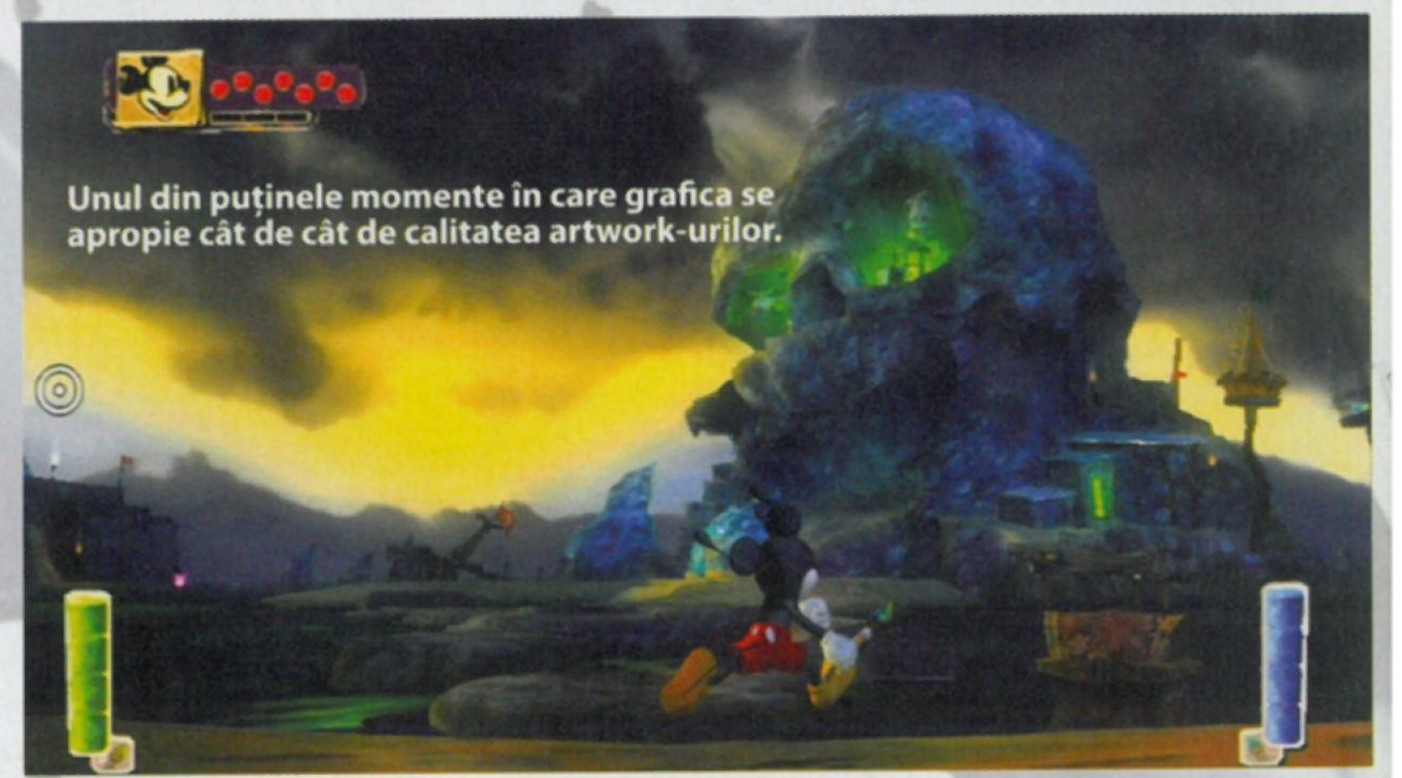


Între level-urile mari sunt strecurate pasaje 2D nostalgic impresionante. Bucăți interactive din vechile filme Mickey.

„... iubitu', e târziu!"... of... bine, bine!!!

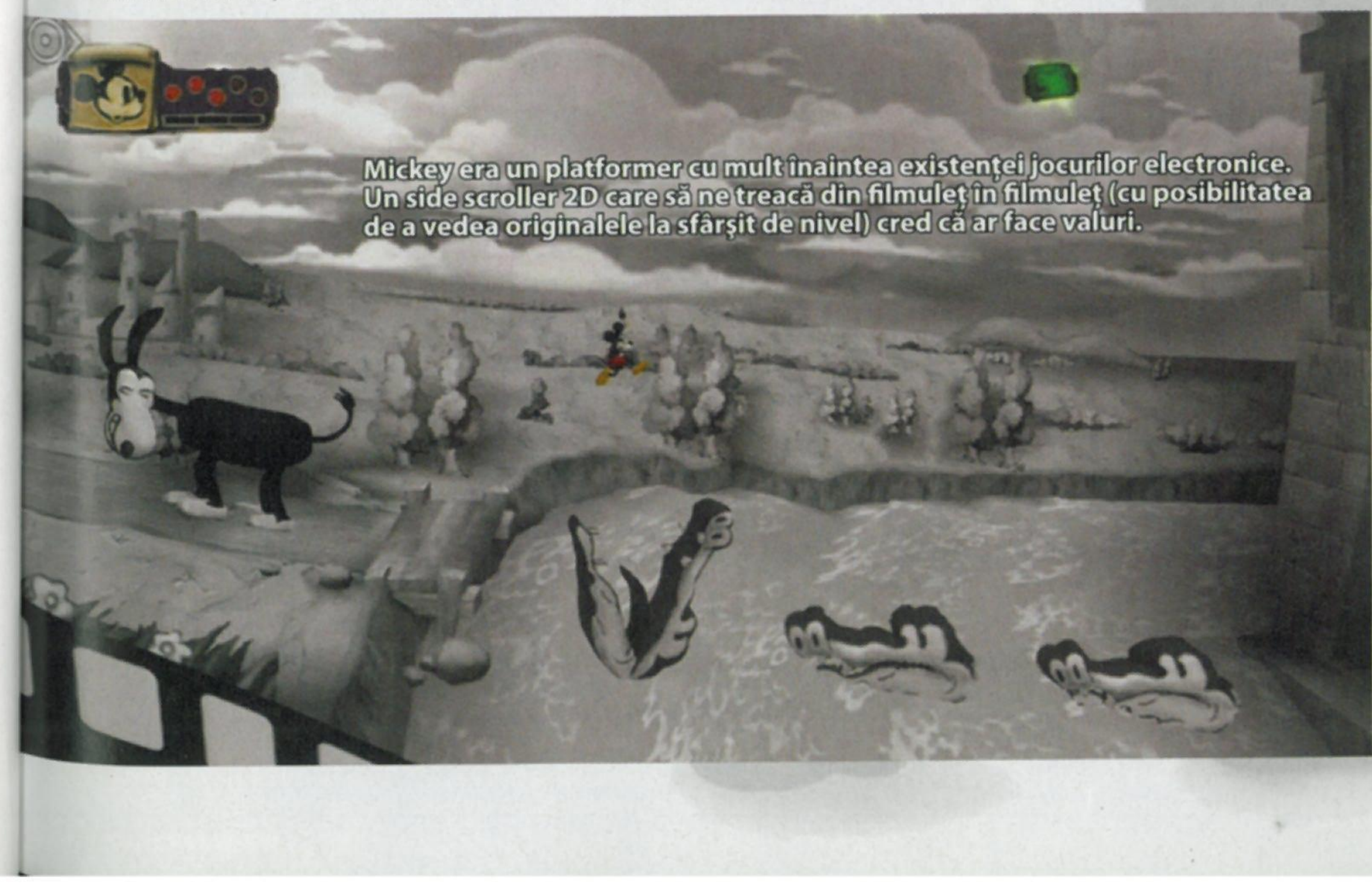
Mă întreb dacă există vreun cititor LEVEL de-o seamă cu Mickey Mouse. Nu de alta, dar M. a fost creat pe vremea când nici bunica nu era (cred), adică în 1928, de către Walt Disney şi Ub Iwerks... cum adică cine e Ub Iwerks... Ub este cel care l-a imaginat pe Mickey în timp ce Disney a spus ceva de genul: „Mda, mai pune aici o linie! Acum e perfect. Dar oare ce ar putea să facă..." Hai, lăsaţi romantismul deoparte, chiar şi Ţestoasele Ninja (Michelangelo, Rafael etc.) aveau câteodată zeci de muncitori/sculptori care îi ajutau, în timp ce ei doar aruncau tuşe (o privire aici, un zâmbet acolo) sau impuneau o viziune (de geniu, e adevărat).

Nu ştiu câţi dintre voi îşi aduc aminte, dar Mickey la început nu era nici pe departe sfântul de acum. Walt şi Ub i-au creionat personalitatea privindu-se în oglindă. Mickey reacţiona de cele mai multe ori, deşi ştia diferenţa dintre bine şi rău, ca un copil răsfăţat de doi ani, curiozitatea era mereu pe primul loc, era egoist, răutăcios, fricos, dar în acelaşi timp, iubăreţ, vesel, inteligent. Gândurile şi ideile care impuneau aceste reacţii/acţiuni erau însă ale unui adolescent, lucru care îi dă în zilele noastre vechiului Mickey un aer machiavelic, pe când în 1928 era văzut ca haios, modern şi puţin şocant. Ciudat ne-am „dezvoltat". Un exemplu perfect este chiar primul filmuleţ în care a apărut, numit Plane Crazy, unde M. se hotărăşte să se facă aviator, îşi construieşte un avion şi o invită pe Minnie să zboare alături de el. Odată decolaţi, el încearcă să o sărute, chiar forţat, când aceasta îl refuză. Frustrată, Minnie se paraşutează, iar M. pierde controlul avionului şi loveşte un copac (asta foarte pe scurt).



Unul din puținele momente în care grafica se apropie cât de cât de calitatea artwork-urilor.

Prin Epic Mickey, compania Disney dorea să refacă (sau să readucă în atenția publicului, cum vreți) o parte din personalitatea de „atunci" a lui Michael (Mickey vine de la Michael). Inițial, jocul era programat să apară pe PC şi PS360, Wii-ul fiind scos din ecuație tocmai pentru că Spector considera că această platformă îi va limita ideile. Cu toate astea, Graham Hopper, până de curând şeful diviziei de jocuri electronice în cadrul Disney, a decis că e mai bine ca jocul să apară doar pe Wii şi să se renunţe la celelalte platforme. Ce a fost la gura lui Spector nu pot decât să-mi imaginez, clar rămâne însă faptul că a fost nevoit să-şi îngrădească ideile, dar mai ales că Disney s-a calicit (costurile de producţie fiind mult mai mici în cazul Wii-ului, mai ales prin comparație cu un „multiplatform").



Mickey era un platformer cu mult înaintea existenței jocurilor electronice. Un side scroller 2D care să ne treacă din filmuleț în filmuleț (cu posibilitatea de a vedea originalele la sfârșit de nivel) cred că ar face valuri.

Epic! Din două. Vertical.

În Epic Mickey, vrăjitorul Yen Sid (pe care cu siguranță îl ştiţi din Fantasia, unde Mickey se joacă cu jobenul lui şi produce haos, dar şi mături animate (x2)) creează o machetă foarte asemănătoare cu un parc de distracţii pe care o populează cu personaje uitate sau obscure din panoplia Disney. Mickey intră prin oglinda din casa lui în atelierul vrăjitorului şi, curios din fire, începe să cerceteze macheta. Găseşte pe masă o pensulă magică şi începe să se joace cu ea. Creează astfel fără să vrea Umbra/fantoma Bolt (care de fapt este un vechi inamic al lui din alte filmuleţe), după care, speriat, încearcă să şteargă greşeala cu solvent. În mijlocul luptei, solventul se varsă pe macheta care începe să se strice, Mickey fuge înapoi prin tablou, în timp ce Blot cade în lumea paralelă creată de vrăjitor şi (ca şi cum solventul nu era suficient într-o lume desenată/pictată) începe să o corupă.

Majoritatea inamicilor pot fi, la alegere, vopsiți și transformați în prieteni sau șterși și din existență. Bineînțeles, calea „bună" este mai grea și nu întotdeauna satisfăcătoare, în amarul stil original Disney/Ub.





Refacerea lumii înconjurătoare rezonează bine de tot cu satisfacția simțită în copilărie în mijlocul sesiunilor de colorat. Din păcate, jocul își bate joc de munca ta pentru că la întoarcerea în nivel totul este resetat și trebuie (dacă ești obsedat) să o iei de la capăt

După multe luni de zile, în care Mickey uitase complet și foarte convenabil toată povestea, Umbra Blot intră prin oglindă în camera lui și reușește să-l tragă în machetă în mijlocul unei lumi pe jumătate șterse, dezolante și murdare. Singurul lucru de care reușește Mickey să se agațe este pensula magică cu care sperie pentru moment Umbra și care se va dovedi un ajutor de nădejde pe tot parcursul aventurii.

Aici începe jocul după o prezentare (inclusiv a meniului) de zile mari, cu tine controlându-l atât pe Mickey, cu ajutorul manetuței Nunchuck-ului, cât și pensula din mâna lui, cu ajutorul Remote-ului îndreptat spre ecran. O întreagă lume așteaptă să fie reclădită... dar trebuie să aștepte pentru că inițial trebuie rezolvată problema boss-ului briceag-mecanism-elvețian care atacă constant.

Jocul pare la prima vedere un platformer mai stilizat în care ai posibilitatea de a picta și a aduce la viață o lume. Însă lumea începe încet, încet, să te surprindă cu quest-urile ei, asezonate cu discuții mult mai lungi decât ai crede inițial, dar mai ales cu situațiile create în care tușele dintre bine și rău nu sunt întotdeauna clare sau, din contră, sunt atât de contrastate încât par înșelătoare. Vă mai aduceți aminte de telefonul vorbitor al lui Mikey? Un foarte bun exemplu de astfel de quest îl are ca protagonist. El ne cere, dacă vrem să primim înapoi cheia franceză furată și ascunsă tot de el, să restaurăm conexiunile telefonice din oraș pentru că se simte singur și nu are cu cine vorbi. În fața ușii ne așteaptă un gremlin care ne roagă să-l lăsăm să intre în casă să dezmembreze telefonul bucată cu bucată până îi va spune unde e cheia. Astfel putem căuta de nebuni acele conexiuni (de fapt cutiile pe care le vedem și pe lângă blocuri) sau putem termina totul mult mai repede cu o simplă replică. Quest-urile, departe de ideea du-te acolo omoară x sau, în cazul platformer-elor, atinge punctul y, împreună cu faptul că lumea de joc se deschide și devine open-ended, transformă Epic Mickey într-un platformer deosebit.



Când povestea avansează, stilul grafic se transformă în ceva cu totul aparte. Aș fi preferat ca tot jocul să arate așa. Un Mickey-Sanitarium cu acest stil grafic ar fi fost de vis/coșmar.

Luptele cu boșii, în mare mecanisme razna, pot fi și ele purtate în mai multe moduri. Chinuit încercând să le repari sau distructiv, spectaculos și rapid. Din ce am înțeles, unele (lupte) pot fi chiar ocolite dacă facem anumite alegeri, lucru însă pe care nu-l pot confirma pentru că nu am reluat jocul. Interesant este că ești mereu împins să alegi calea mai rea (până și să „îmblânzești-vopsești" inamicii e mult mai greu decât să-i ștergi) și ești astfel păcălit să reacționezi ca Mickey. Titlul este într-un fel o lecție de viață, dar nu una estompată sau evidentă cum o găsim în alte jocuri, ci una mai dură care încearcă să-ți explice că nu e așa rău să fii leneș și distructiv, după care te lovește și te pune să muncești mai mult pentru a avansa sau pentru a îndrepta ce ai stricat.





Porțiunile de joc pe care le-am urât cu patimă. Mickey alunecă de pe orice și cade când îți e lumea mai dragă. Lipsa frecării și camera idioată cresc incorect dificultatea jocului și implicit frustrarea.



Peci. Anagramă!

Universul prezentat transpune magistral atmosfera vechilor desene Disney, dar din păcate atmosfera de una singură nu e suficientă pentru a face un joc bun. Oricât ai încerca să treci cu vederea, Mickey tot reușește să te scoată din minți. Fie că e camera, care se poziționează destul de des, dar mai ales în momentele dificile, aburitor. Fie că e frecarea inexistentă care-l face pe Mickey să alunece de pe orice. Fie că sunt bug-urile de quest-save (să fiți mereu atenți la quest-urile închise, în unele cazuri, dacă muriți, acestea se reactivează și se poate întâmpla să le închideți diferit decât ați vrut/făcut inițial, mie mi s-a întâmplat și am fost atât de frustrat de noua soluție aleasă de joc (convenabil acum ireversibilă) încât mai aveam un pic și renunțam la el. E mult de muncă când vrei să fii bun, iar un astfel de bug poate să strice serios ce ai întreprins.).

Tot ce am enumerat mai sus sunt probleme care puteau fi îndepărtate înainte de lansare și e mare păcat că nu au fost pentru că jocul este clădit pe o bază bună, extraordinară chiar, dacă nu ar fi existat constrângerile impuse de piață, pe de o parte, și de Disney, de cealaltă. E păcat (și o spun pentru prima oară) și că jocul este pe Wii, pur și simplu Waren Spector a împins cât a putut, atât grafica, doar uitați-vă la ce a vrut să ajungă (oare cât de multe s-ar fi putut realiza pe PcS360), cât și mărimea și complexitatea nivelurilor/inamicilor.
Wii-ul însă nu poate mai mult (cel puțin nu cu motorul folosit aici), iar un astfel de titlu suferă când nu are de partea lui o grafică maiestoasă, dar și niște niveluri/inamici mari și complicate.

■ ncv



VERDICT LEVEL

+
- atmosfera apăsătoare și aburitoare
- quest-uri interesante, muzica, sunetul
- alegeri bine-rău mai mult la nivel moral decât de gameplay

−
- frichi-frichi lipsă. Camera o ia razna câteodată
- sistemul de salvare care reactivează câteodată quest-urile
- niveluri prea mici și implicit designul de nivel

PE SCURT:
Epic Mickey este clădit pe o fundație bună, impresionantă chiar, dar este ținut în loc de limitările platformei alese, dar și de minusurile pe care le vedeți mai sus. Dar chiar și așa...

7.8

Gen Platformer, Action-Adventure **Producător** Junction Point Studios
Distribuitor Disney Interactive Studios **ON-LINE** disney.go.com/mickey

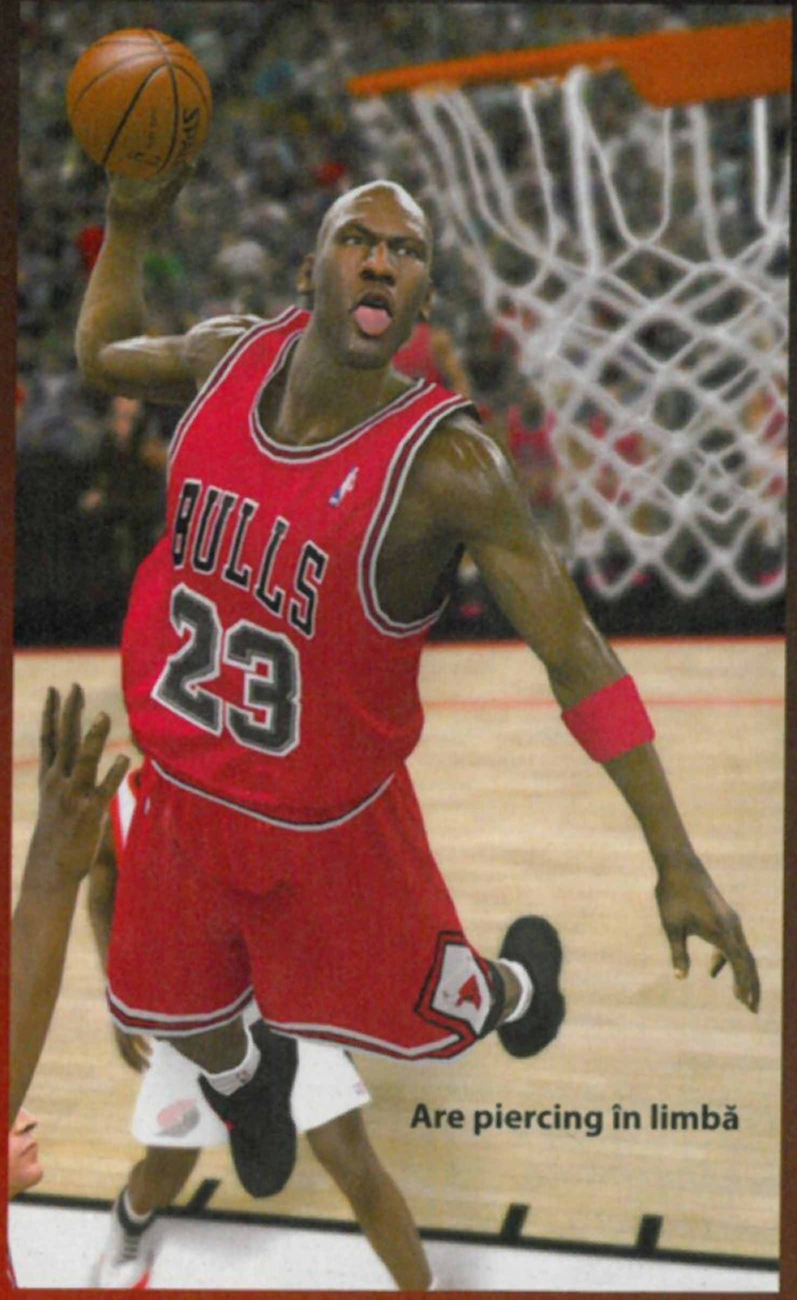
CERINTE MINIME:
Consolă Xbox 360/PlayStation 3

ALTERNATIVA OKAMI
Vrei un joc cu adevărat magistral în care îți poți picta/desena drumul către izbăvire? Okami!

Michael „Air" Jordan Fest



Baschetul este unul dintre sporturile care bat fotbalul la fundul gol, dar nu se bucură de aceeaşi popularitate altundeva în afară de SUA. Explicația ar putea fi simplă. Restul lumii nu este bună la acest sport şi nu vrea să se uite la un sport în care ia bătaie constant de la aceeaşi echipă. De când mă ştiu, mi-a plăcut să arunc mingea la coş. Impropriu spus de când mă ştiu, căci pe vremea răposatului, la mine la şcoală se juca fotbal şi se arunca mingea de oină, dar noroc că timpurile alea au trecut repede pentru mine. A venit invazia americană după '90 şi mi-a deschis ochii spre McDonalds, spre democrație, am scuipat în sticla de Pepsi şi am îmbrățişat cutia de Coca Cola, am aflat ce e aia şaorma, am primit prima şapcă cu Lakers şi mi-am cumpărat primii adidaşi cu semnătura lui Patrick Ewing. Şi acum mai am cutia de la primii mei papuci de baschet. Păstrez beteala de pom în ea şi o scot la fiecare sfârşit de an din spatele dulapului. De ce e beteală de pom în ei? Pentru că i-am primit de Crăciun şi i-am purtat prin casă până în primăvară atât de mândru eram de ei. Cutia a tot stat lângă pom, aşteptând calmă să îşi primească papucii făgăduiți pe care ar fi trebuit să-i păstreze în siguranță până când se topea zăpada, dar nu i-a văzut până când s-a strâns pomul. Aşa că fiind la îndemână când se culegea beteala, cutia mea cu imaginea unui Patrick Ewing în săritură a devenit receptaculul globurilor, al betelii, al Crăciunului.

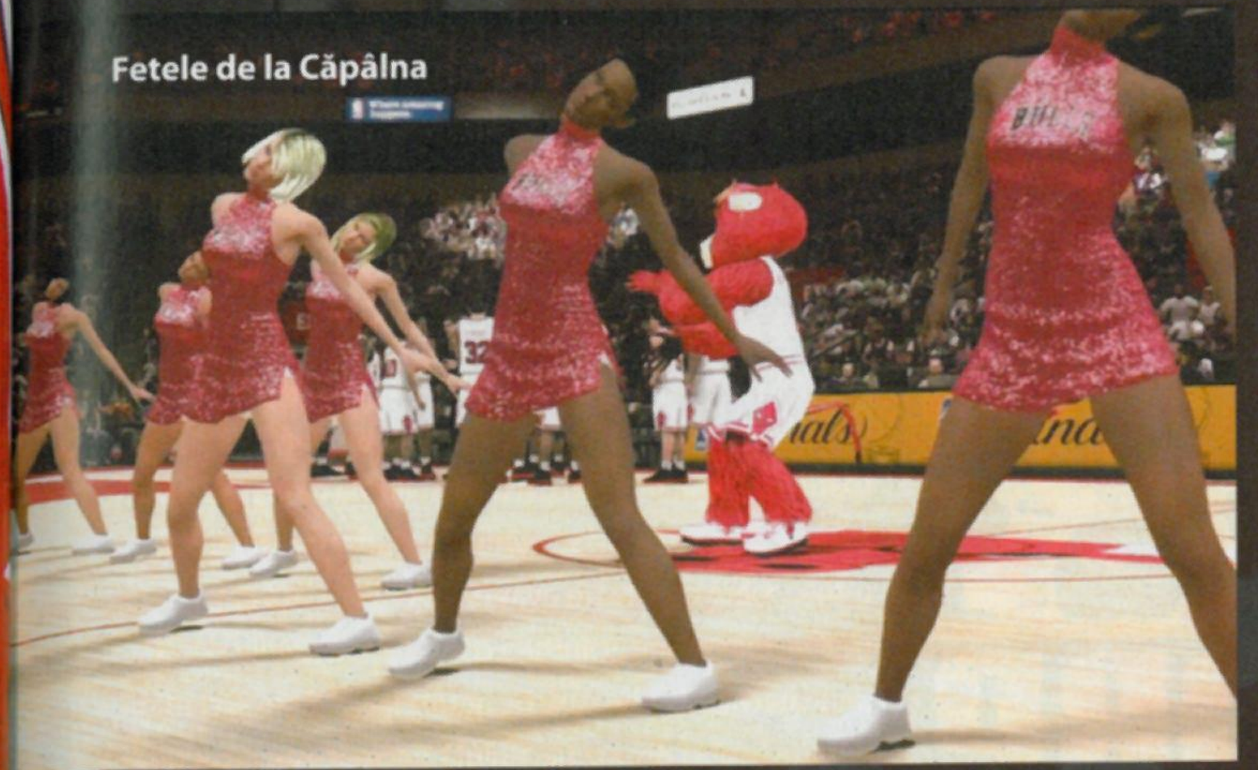

Are piercing în limbă

2K aruncă mănuşa

De ani buni, Electronic Arts deține monopolul asupra simulatoarelor sportive la aproape orice categorie. Au fost câteva companii care au încercat să detroneze supremația EA-ului şi chiar au ținut piept câțiva ani tăvălugului corporatist EA, dar au pierdut teren în ultima vreme. Cel mai bun exemplu este foarte lăudatul şi aşteptatul Pro Evolution Soccer, care reuşise să ne aducă o gură de aer proaspăt în mediul saturat de titlurile FIFA, dar care, din nefericire, nu a mai fost în stare să țină pasul cu cele mai recente creații EA şi a clacat.

Iată că cei de la 2K Games vin puternic din spate să le fure celor de la Electronic Arts jocul cu cele mai mari vânzări pe piața americană. După ce ani la rând au lansat jocuri ce nu ieşeau cu nimic din gloată, au venit anul acesta cu NBA 2k11, unul dintre cele mai bune jocuri cu baschet pe care am avut ocazia să le joc vreodată. Mai că-mi vine să cred că cei de la 2K ani întregi doar au testat piața cu variante ale aceluiaşi joc pentru a vedea cum se face jocul perfect. Iar anul acesta au scos ucigaşul de NBA Live.


Hai că ți-o pun sus!


Fetele de la Căpâlna



Schema 13!

Nu numai că au scos un simulator extraordinar, dar se pare că au avut la cârmă pe cineva care a vrut mai mult decât simulatorul perfect. A vrut să ofere lumii şi altceva decât un simplu joc cu baschet. L-au scos în față pe unul dintre cei mai buni şi mai renumiți jucători din istoria NBA-ului şi l-au adus tinerilor care nu ştiu ce se întâmpla cu adevărat în '90, în anii de glorie ai NBA-ului, pe Michael Jordan. Pe lângă modurile normale de joc, 2K ne provoacă să-i egalăm performanțele acestuia în meciurile sale faimoase. Nu te vei mai strofoca doar să câştigi campionatul cu nu ştiu ce echipă, ci vei transpira cu controller-ul în mână în fața televizorului încercând să faci ceea ce Jordan făcea pe teren. Sunt 10 astfel de challenge-uri care te vor stoarce de energie zile întregi, până vei putea să te apropii măcar de tururile de forță pe care le făcea Jordan când mai juca.

Momentul în care mi-am dat seama că jocul de față este special a fost când am pornit jocul pentru prima oară şi, înainte de a vedea meniul la față, m-am trezit alături de Jordan înainte să iasă pe teren. Când stăteam în tunelul ce ducea în arenă şi Jordan, înainte să intre pe teren în uralele mulțimii, se întoarce către mine şi spune Are you ready?. Da, mi-am dat seama că eram gata, eram pregătit să văd în sfârşit jocul de baschet despre care voi putea spune fără nicio strângere de inimă că este cel mai bun simulator de baschet pe care l-am jucat.

Deşi nu ştiam tastele, nu ştiam mai nimic despre poziționare şi jucătorii din echipă, am jucat patru sferturi doar pentru că atmosfera era genială, comentariul desăvârşit, iar gameplay-ul o nebunie. Chiar dacă am pierdut la diferență de 60 de puncte, a fost minunat să văd o adevărată gală în transpunerea pe ecranul televizorului a finalei din 1991, în care Michael Jordan a jucat împotriva lui Magic Johnson.



Arcade? Pfft... nici pe departe

După ce am jucat câteva jocuri în care nu făceam altceva decât să mă deprind cu controalele, în care nu vedeam nimic altceva decât indicatoarele de pe ecran, fiind complet neatent la tribune, la lumini, la modul în care jucătorii arată şi aleargă pe ecran, am început să gust jocul cu adevărat. Nu este deloc uşor. Nu este arcade. Este un simulator de baschet în care fiecare jucător îşi ia rolul în serios şi nu mai poți face un meci cu un singur jucător. S-au dus vremurile când puteai pune mâna pe minge ca Kobe Bryant, să faci un joc frumos din glezne dintr-o parte în cealaltă a terenului şi să dai coş pe spate. Tactica adoptată de mulți, de joc rapid cu pase aruncate la înaintare ca bezmeticii, este cea mai proastă pe care o poți adopta, mai ales dacă joci contra AI-ului. Au foarte prostul obicei de a intercepta orice pasă aruncată la semidistanță, chiar dacă sunt cu spatele. Au obiceiul şi mai prost de a te înghesui de te ia dracu' într-un colț, de zici că vor să-ți ia maioul de pe tine. În principiu, trebuie să fii bun, mai ales că AI-ul este al dracului chiar şi pe easy. Însă instrumentele pe care le ai la dispoziție te ajută fenomenal. Poți alege să nu dai pasele doar dintr-un flick de stick, ci ca jucătorii care pot primi pasa să aibă un buton asociat fiecăruia în parte, indicat pe ecran pentru a nu avea nicio problemă de identificare. Odată ce te deprinzi cu butoanele principale şi ai atenție distributivă, devii un mic zeu pe teren.

Din nefericire, unul dintre modurile mele preferate de joc din cadrul simulatoarelor sportive este buşit la greu în NBA 2k11. My Player sau modul în care porneşti de la zero cu un anonim şi cu care tinzi să atingi infinitul este o mare porcărie. Nu pleci cu un oarecare de la o mică echipă aflată deja în NBA, ci cu un neica nimeni cu care te strofoci mai întâi să ajungi în NBA, după care te mai agiți o tură până îți creşte cu adevărat valoarea pentru a conta într-un meci adevărat. Pentru a face aşa ceva îți trebuie o grămadă de timp liber, o răbdare titanică şi o dispoziție predispusă spre autoflagelare, deoarece jocul nu va fi deloc distractiv în momentele inițiale ale carierei My Player, când nu eşti în stare să ții mingea la picior.

Una peste alta, NBA 2k11 este cel mai bun simulator de baschet de până acum, iar challenge-urile lui Michael Jordan îl fac şi mai valoros. Merită cumpărat şi doar pentru acest lucru.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- grafică şi animație geniale
- AI greu de fentat
- challenge-urile lui MJ sunt fenomenale

−
- AI-ul are momente în care face nişte alegeri dubioase
- Modul My Player e zob

PE SCURT:
Cel mai bun joc cu şi despre baschet. EVER!

9

Gen Sim sportiv **Producător** Visual Concepts **Distribuitor** 2K Sports
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** 2ksports.com/nba2k11

CERINTE MINIME:
Consolă Xbox360, PlayStation 3 sau PC

ALTERNATIVA NBA 2K10
Nu pot da ca alternativă pentru jocul de față decât jocul precedent al seriei. În ultimii ani, seria NBA Live oferită de EA a scăzut mult în calitate deşi jocul ce a ieşit anul trecut, NBA Live 2010, ne-a arătat că se poate reveni la normal.

GREED CORP

Focul niciodată nu-i sătul de lemne

Lovit din plin în meclă de puhoiul de titluri cufundate-n acțiune, mare mi-a fost bucuria să-mi pun ghearele unsuroase pe o strategie turn-based și să mă avânt în câteva (multe) runde de distracție ca la Mama Board-Game acasă. Sfidând mâncărimea din degete care mă îndeamnă să vă alung cu un intro plictisitor și fără prea mare legătură cu subiectul, Greed Corp ne aruncă-ntr-o lume ciuruită (la propriu) de goana mahărilor lacomi după bunătățile din pânticele țărânei strămoșești, care, minând peste măsură, au transformat Pământul într-o colecție de insule, din ce în ce mai rare și mai mărunte. Astfel, patru mari corporații ajung să se lupte pentru puținele resurse rămase, distrugând totul în cale, fie în război, fie pentru exploatare. La prima vedere, jocul mi-a devenit simpatic fiindcă amintește de Netstorm – Islands at War, un RTS extrem de original, cu un concept între Greed Corp și Sacrifice (alt RTS genial, dar cu multiplayer pustiu), pe care dacă nu l-ați încercat până acum, ar cam fi cazul să o faceți (găsiți pe www.netstormhq.com o destul de activă comunitate on-line pasionată de subiect).

Max, don't have sex with your Hex

De la prima vedere a câmpului de luptă hexagonal, Greed Corp te duce cu gândul la un board game și, pe bună dreptate, exact acesta e sentimentul odată ce ajungi să înțelegi mersul lucrurilor. Ce-l face deosebit este că întreg terenul poate fi (și va fi, de regulă) distrus pe măsură ce avansează conflictul. Șmecheria e consistența fiecărei parcele hexagonale de teren, de o consistență diferită, între un punct și șase. Asta înseamnă că respectivul hex, în funcție de consistență, va rezista mai mult sau mai puțin unor acțiuni distructive, cum ar fi un bombardament, mineritul sau șocurile provocate de exploatarea sau colapsul unui hex învecinat. Hexurile cu un singur punct de rezistentă apar crăpate, șubrede și reprezintă un teren foarte nesigur, care se poate prăbuși la prima chestie care-l afectează, împreună cu celelalte hexuri de aceeași consistență învecinate. Practic, fiecare meci este o partidă de Last Man Standing, adică obiectivul este să rămâi în viață după ce toți ceilalți au sucombat (ajutați de tine, pe cât posibil, bineînțeles). În scopul acesta, pornești hărțile cu diverse combinații de unități și clădiri (imediat vă zic mai multe despre ele) și trebuie să îți croiești drum pe hexuri, cucerindu-le și exploatându-le astfel încât spre sfârșitul rundei să beneficiezi de o armată cât mai mare și poziții rezistente, ușor de apărat. Practic, prima grijă este acapararea celor mai rezistente hexuri și distrugerea căilor de acces pentru inamicii care constituie o amenințare imediată mare. Tură după tură, primești fonduri în funcție de mai mulți factori, cel mai important fiind numărul de hexuri ocupate (în partea finală a meciurilor, cei cu puțin teren sunt ajutați cu mai mulți bani). De aceea, agresivitatea e încurajată din plin, fiindcă odată ce o acțiune de-a ta duce la obștescul sfârșit al unui adversar, primești în custodie toți banii pe care-i mai avea plus eventualele transportoare (imediat, imediat). Asta înseamnă că un porcușor agresiv care reușește să elimine un adversar relativ puternic poate căpăta un avantaj decisiv în fața celui de-al treilea, mai pașnic, care și-a consolidat pozițiile și n-a prea atacat. Chestie care ne aduce la unitățile și clădirile pe care le ai la dispoziție. Rolul principal este jucat de umblători (walkers, cum îi alintă ei), utilizați ca forță de luptă și cucerire a hexurilor, guvernați de anumite reguli. De exemplu, dacă dorești să cucerești un hex neutru sau inamic, nu poți trimite în acesta decât walkeri aflați în prealabil într-un hex învecinat. În schimb, dacă vrei să ți-i plimbi prin propriul teritoriu, aceștia pot călători câteva hexuri bune, ceea ce aduce o mobilitate defensivă destul de mare. O altă caracteristică a umblătorilor este omogenitatea. Absolut toți sunt identici și pot fi grupați maxim 16 per hex. În luptă, adică atunci când încerci să cucerești un hex ocupat de walkeri inamici cu un grup propriu aflat la începutul turei în imediata vecinătate, la mutare, aceștia se anulează reciproc, în cel mai banal mod posibil. Exemplu concret: Am șase walkeri pe care-i mut într-un hex ocupat de patru walkeri inamici, iar rezultul este că reușesc să cuceresc respectivul teren, pe care rămân însă doar doi walkeri proprii. Dacă ar fi fost invers raportul de forțe, rezultatul ar fi fost doar frăgezirea defensivei, inamicul rămânând cu doi walkeri intacți pe hexul apărat. Cum nu există o limită de atacuri asupra fiecărui hex pe tură, pot avea un grup suplimentar într-un alt hex învecinat pe care-l pot trimite în aceeași tură să termine treaba începută de grupul sacrificat, cucerind teritoriul respectiv. În cazul 16 vs 16 (numărul maxim de walkeri per hex), atacatorul cucerește teritoriul respectiv, însă fără a mai dispune de vreun walker care să apere cât de cât zona în eventualitatea unei invazii în tura următoare. Aceștia nu vin însă din neant, ci trebuie construiți în buncăre, care la rândul lor, trebuie construite în hexurile proprii, totul contra cost. Problema e că mai întotdeauna te găsești în criză de resurse și contează mult ce alegeri faci. Poți avea repede un buncăr, capabil de construirea a maxim opt walkeri pe tură (care vor putea fi mutați abia tura viitoare) și fonduri pentru toți opt. Pe de altă parte, dacă alegi să construiești repede două buncăre, în timp, vei avea o putere de construcție superioară, însă va dura cel puțin câteva ture până le vei putea utiliza la capacitate maximă, dând timp unui adversar cu un singur buncăr, dar mai mulți walkeri trimiși rapid pe teren, să te domine, dacă nu vă despart prea multe hexuri. Insuficiența fondurilor se poate rezolva rapid, prin construirea de sonde. Ele minează în fiecare tură hexul propriu, pe care sunt construite, dar și toate hexurile învecinate (cu cât sunt mai multe, cu atât îți aduce mai mulți bani), scăzând câte un punct pe tură din rezistența lor și ducând, în final, la prăbușirea acestora. Problema e că odată ce ai construit sonda, nu o mai poți opri fără a distruge cel puțin hexul pe care se află aceasta. Comanda de autodistrugere face hexul sondei să se prăbușească și totodată scade câte un punct de rezistență fiecărui hex învecinat, așa că sondele devin automat instrumente bune pentru închiderea căilor de acces și slăbirea sau compromitarea definitivă a punctelor defensive inamice (adică reușești să cucerești un teren la fel de înalt adiacent cu poziția inamică, pui o sondă pe el și practic l-ai forțat să-și găsească altă fortăreață). Al treilea tip de unitate sunt tunurile, construibile separat sau pe orice hex care găzduiește deja un buncăr. Acestea au o rază fixă și pot fi folosite la avarierea walkerilor din bătaia lor. De asemenea, fiecare salvă distruge un punct din rezistența hexului lovit. Nu sunt totuși chiar atât de puternice, din pricina costului ridicat și al faptului că fiecare obuz trebuie cumpărat separat, tot pe bani grei și nu poate fi utilizat decât în tura ulterioară achiziționării sale. Cel mai înalt cost îl are însă transportorul, facilitate pe care dacă o cumperi, cu greu – costă cât 16 walkeri / 5 buncăre / 2 tunuri - o poți apela (evident numai din tura ulterioară cumpărării) pentru a transporta un grup de walkeri aflat oriunde în oricare alt hex, ocupat sau liber.

Toate acestea creează o dinamică de joc interesantă, tensiune și dau într-adevăr multe opțiuni pentru atât de puține unități. Problema e că profunzimea tactică se oprește aici și nu există vreun element surpriză, o resursă virtuală sau ceva aleator care să condimenteze partidele cu strategii sau răsturnări de situație neprevăzute. Cele patru facțiuni, deși arată diferit, au exact aceleași unități cu aceleași caracteristici, motiv pentru care cele patru campanii (fiecare dedicată unei facțiuni) să devină destul de monotone, mai ales către sfârșitul jocului. Mai mult, chiar și hărțile sunt de o simetrie crâncenă, care cuplată cu simetria perfectă a gameplay-ului riscă să ducă la plictiseală mult mai repede decât ar fi cazul, mai ales că se ajunge la situații de o previzibilitate mai cruntă decât un X și 0 sau clasicul Biscuit. Din fericire, mulțimea de tactici aplicabile în special de către jucători umani (există multiplayer competitiv local, în LAN și on-line, în maxim patru jucători) pot prelungi semnificativ durata de viață a Greed Corp, care se poate dealtfel lăuda cu o grafică reușită și o muzică de fundal tare simpatică (ragtime, for the win!), alături de niște efecte sonore care la un moment dat devin mult prea enervante prin repetitivitate și frecvență.

■ Caleb



Harta la început de joc



Tu-tunul dăunează grav sănătății



Harta campaniei



Lecție de zbor



VERDICT LEVEL

- concept interesant de distrugere a terenului
- grafică reușită, muzică excelentă
- accesibil, ușor de încins rapid o partidă

- exces de simetrie, atât vizual, cât și ca realizare a hărților, dar și ca gameplay
- facțiunile nu diferă decât vizual, efecte sonore repetitive

PE SCURT:
Deși ideea e bună, frica de dezechilibru a dus la un exces de simetrie și simplitate, care face jocul foarte accesibil dar totodată mai puțin interesant pe termen lung. Un TBS care te poate ține în priză câteva zile și merită jucat sporadic cu un prieten, dar departe de a fi vreun nou clasic, în ciuda conceptului inedit.

8

Gen TBS **Producător** W! Games **Distribuitor** Valcon Games
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** mistbound.com/index.php?id=2

CERINTE MINIME:
Procesor PIV 3 GHz **Memorie** 1GB **Video** ATI X600 / Nvidia GF 6100

ALTERNATIVA BLOOD BOWL
De departe cel mai bun TBS din ultimul timp, excelent pentru cei care vor o porție de tactică solidă însoțite și de un element riscant, greu previzibil, adus de perfidele zaruri. Să antrenezi o echipă fantastică de orci, goblini, efli sau dinozauri pentru a o duce pe culmile gloriei nu-i lucru ușor, dar satisfacția e constantă și pe măsura efortului!



Bolovanii, bată-i vina!

Ion Assault
イオン アソルト

Geometry Wars, tăticul shoot-em-up-urilor arcade, nu prea a avut parte de concurență serioasă la viața lui, însă lucrurile par să se mişte odată cu apariția lui Ion Assault, un titlu creat de nemții de la Coreplay, ce foloseşte rețeta Asteroids într-un mod inedit şi încearcă să fure măcar o parte din atenția fanilor genului, dornici de ceva nou. Foarte arătos şi plin de



Mizeria, se ține de un power-up!

conținut, Ion Assault are toate şansele să reuşească dacă îndeplineşte o condiție esențială: controlul, cât mai intuitiv cu putință.

Spațiul, ultima frontieră

În Ion Assault, rolul principal îi este oferit unei micuțe nave spațiale, a cărei misiune este să absoarbă nanoparticulele din spațiul înconjurător, pentru a le converti apoi în salve puternice ce pot distruge orice obstacol îi iese în cale, fie el bolovan sau maşinărie. Scopul principal îl reprezintă pulverizarea tuturor asteroizilor de pe hartă, însă gângăniile mecanizate, ce se materializează la un moment dat, îi îngreunează radical sarcina. Dar şi intruşii pot fi pulverizați, iar eliminarea lor în grup multiplică scorul pe care l-am fi obținut pentru un singur gândac dezintegrat. Nava poate fi controlată din mouse şi tastatură, folosind tastele WASD pentru deplasare, butonul dreapta al mouse-ului pentru a aduna particule şi a trage în direcția dorită, iar cel din dreapta pentru a folosi power-up-urile colectate. Chestiunea e că butonul stânga de pe mouse trebuie ținut apăsat pe toată perioada de colectare a nanoparticulelor şi eliberat doar în clipa în care trebuie să tragi într-un obiect, puterea salvei fiind direct proporțională cu cantitatea de nanoparticule acumulate. Nava este mai uşor de manevrat cu un controller de Xbox 360, însă chiar şi aşa, ai nevoie de reflexe rapide şi de un dram de intuiție.

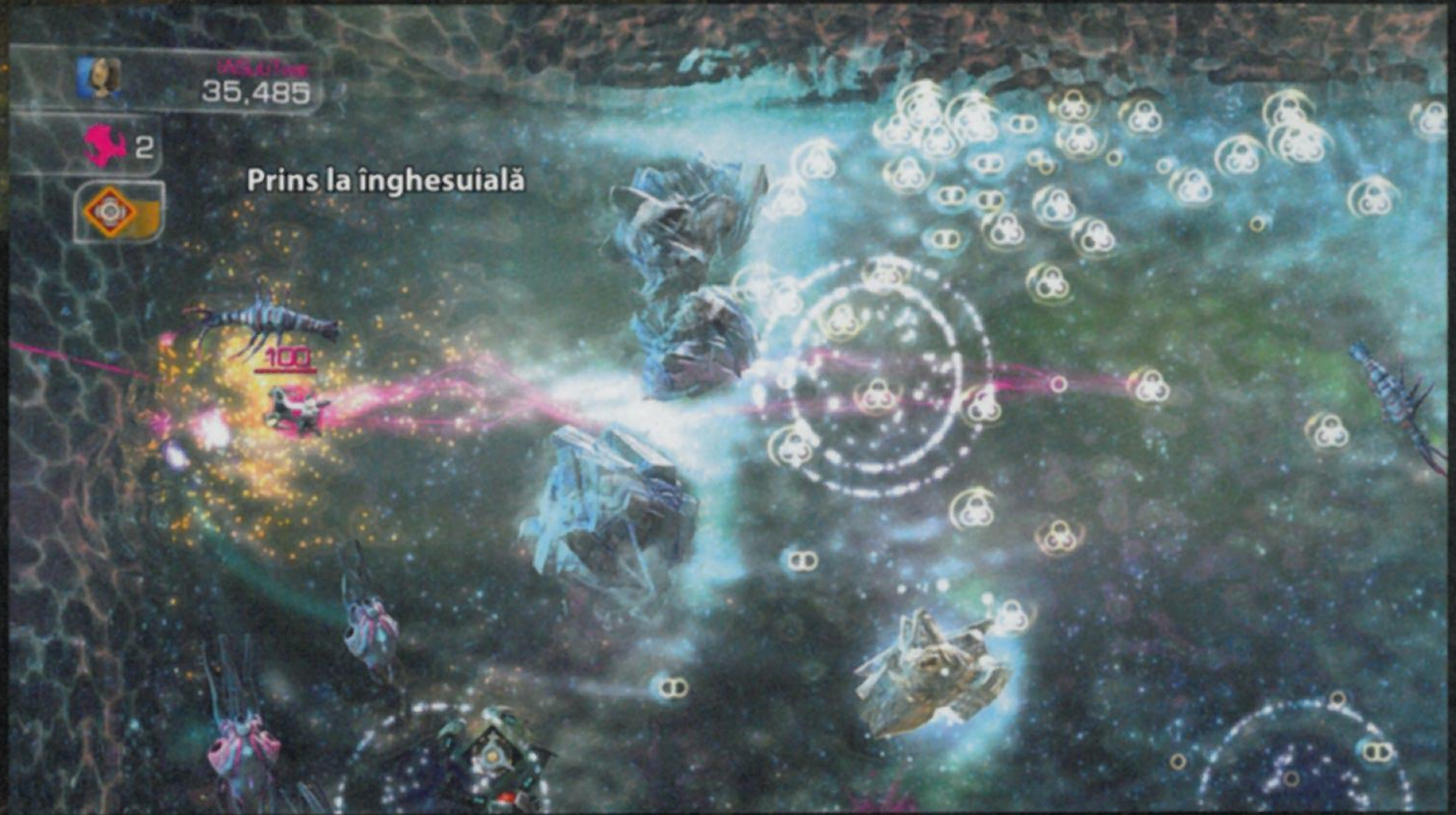
Power-up-urile pe care le poți obține în diverse momente ale jocului, distrugând asteroizi marcați diferit



Exemplu de boss de distrus pentru a ieşi din sector




Distrug tot!



Prins la înghesuială

şi diverse gângănii spațiale, sunt destul de variate şi includ scuturi, mecanisme de creştere a câmpului gravitațional ce permit navei să absoarbă cantități uriaşe de nanoparticule într-un timp scurt, drone ucigaşe ce urmăresc adversarii care le pică pe radar sau grenade Vortex, ce produc veritabile furtuni de particule.

Aparent complex, gameplay-ul este intuitiv şi oarecum ingenios prin faptul că încărcătura explozivă ricoşează din pereți, ceea ce înseamnă că poți obține punctele dorite ocolind eventualele obstacole. Iar dacă astfel loveşti mai mulți adversari deodată, cu atât mai bine. Însă distrugând asteroizi într-un ritm susținut, cu atât mai mulți inamici vor apărea pe hartă, de unde rezultă că dificultatea jocului este dată de ritmul pe care i-l impui tu, şi nu invers. În acest fel, orice începător are timp suficient să se acomodeze cu mecanica de joc şi să evolueze în propriul său ritm. Sau cel puțin aşa pare.

Space is the place

Din punct de vedere grafic, Ion Assault arată surprinzător de bine, engine-ul redând cu acuratețe fiecare efect (expoziile, modul de deplasarea a particulelor etc.) în cel mai mic detaliu. Uneori însă, ecranul devine suprasaturat de efecte speciale şi obiecte în mişcare, copleşindu-te cu o explozie de culori halucinantă, iar imaginea de ansamblu devine parcă şi mai frumoasă. Demență curată!

Din nefericire, pe PC nu există posibilitatea de a-l juca în co-op sau pur şi simplu nu am dat eu de butonul care o activează. Refuz, însă, să cred că sunt atât de aerian şi o aştept cu patch-ul următor. Pentru că întotdeauna a fost mai distractiv să distrugi în doi, iar pe Xbox 360, Ion Assault se poate transforma într-un soi de luptă acerbă între două baze: frontul tău versus cel al amicului. Totuşi, campania poate fi jucată în co-op numai pe acelaşi televizor, modul Versus fiind singurul ce poate fi jucat atât offline, cât şi online via Live.

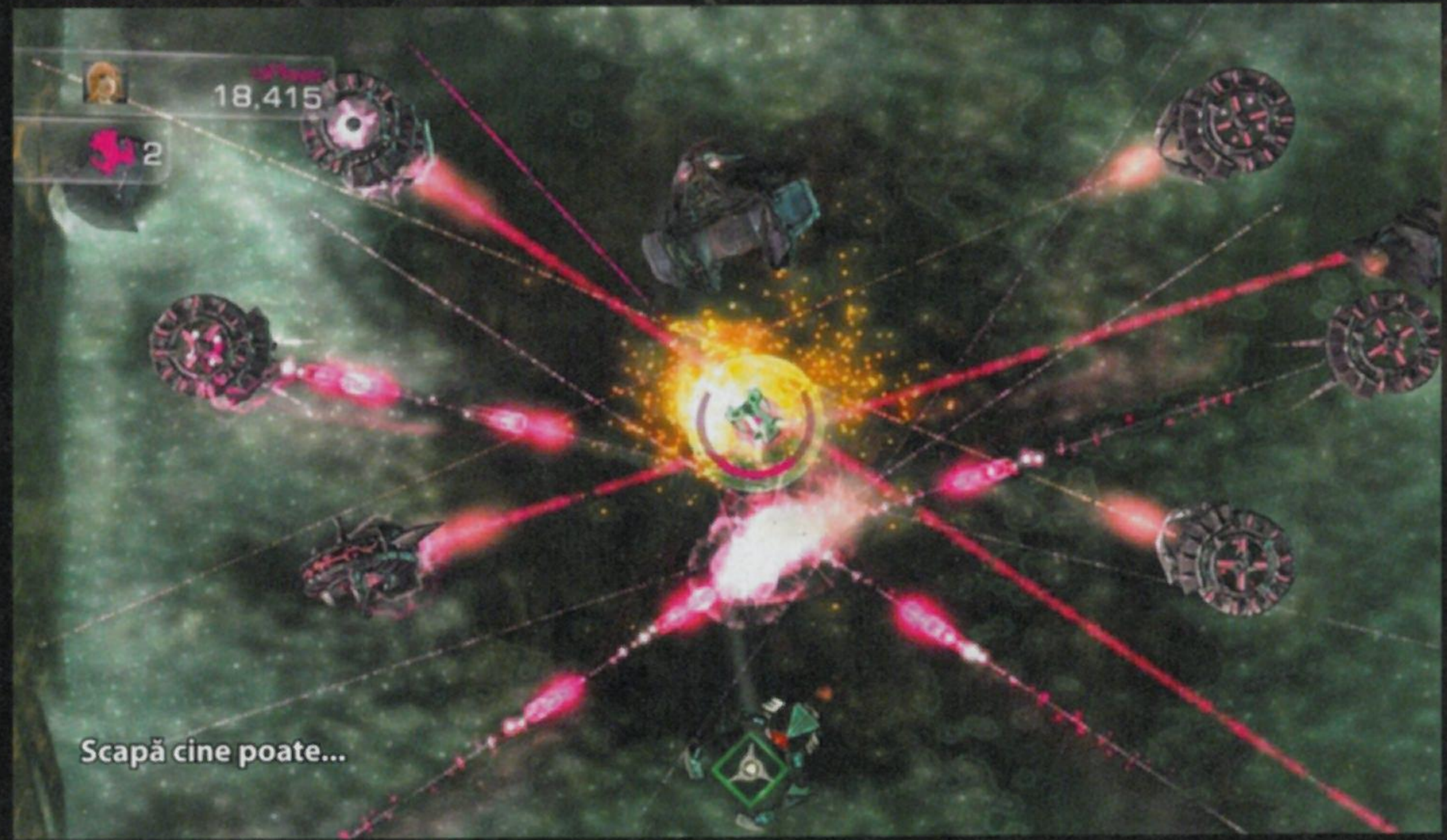
În schimb, ca şi pe consolă, există o listă de scoruri, unde îți poți verifica clasarea în lume, iar dorința de a obține un scor cât mai mare este tot ce contează în Ion Assault, de unde şi dependența pe care o poate provoca. Avem chiar şi achievement-uri. Păcat că este prea scurt, campania rezumându-se la maximum trei ore de joacă pentru un obişnuit al genului. În joc există patru lumi de cucerit, fiecare cu propriul ei boss de final, dar, ca o consolare, Ion Assault mai oferă un mod de joc intitulat Survivor, unde ai la dispoziție două vieți pentru a supraviețui unor valuri aparent interminabile de inamici, ce atacă din toate direcțiile. La fel ca în Geometry Wars, la un moment dat ți se mai dă o viață, scorul pe care trebuie să îl atingi în cazul de față pentru a primi cadoul fiind de 100 000 de puncte.

Shoot 'Em!

Problema ar fi că, din punctul de vedere al gameplay-ului, Ion Assault este mai degrabă foarte provocator decât o experiență plăcută şi ai nevoie de timp să te obişnuieşti cu el, dar la cât de frumos îți explodează toate în fața, merită mai mult decât o şansă. Este un joc uşor de abordat, dar dificil de stăpânit.

De vină este controlul, aparent neintuitiv, însă odată ce ai trecut peste acest neajuns, haosul capătă sens, iar Ion Assault se transformă într-o experiență memorabilă. Abordează genul într-un mod diferit, cu o grafică fără cusur şi ne oferă plăcerea de a distruge bolovani şi drăcovenii ca în epoca de aur. Trăiască Asteroids! ■

KiMO



Scapă cine poate...

VERDICT LEVEL

+
- grafică fantastică
- concept interesant

–
- frustrant pe alocuri
- campanie scurtă, spațiu mic de joc
- nu are multiplayer pe PC (deocamdată?)

PE SCURT:
Ion Assault este unul dintre cele mai bune jocuri arcade de tip shoot-em-up lansate în ultima vreme, cu un concept inedit şi un preț mic. Este frumos şi provocator, dar nu într-atât încât să te alunge, şi creează dependență.

8

Gen Arcade **Producător** Coreplay **Distribuitor** bitComposer
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.ion-assault.com

CERINTE MINIME:
Procesor Core 2 Duo 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED
Geometry Wars: Retro Evolved creează dependență şi este chiar mai greu de stăpânit. Este o cursă care te poate ține cu sufletul la gură şi îți demonstrează de ce erau atât de distractivi clasicii genului din care se inspiră. Numai bun de omorât timpul.



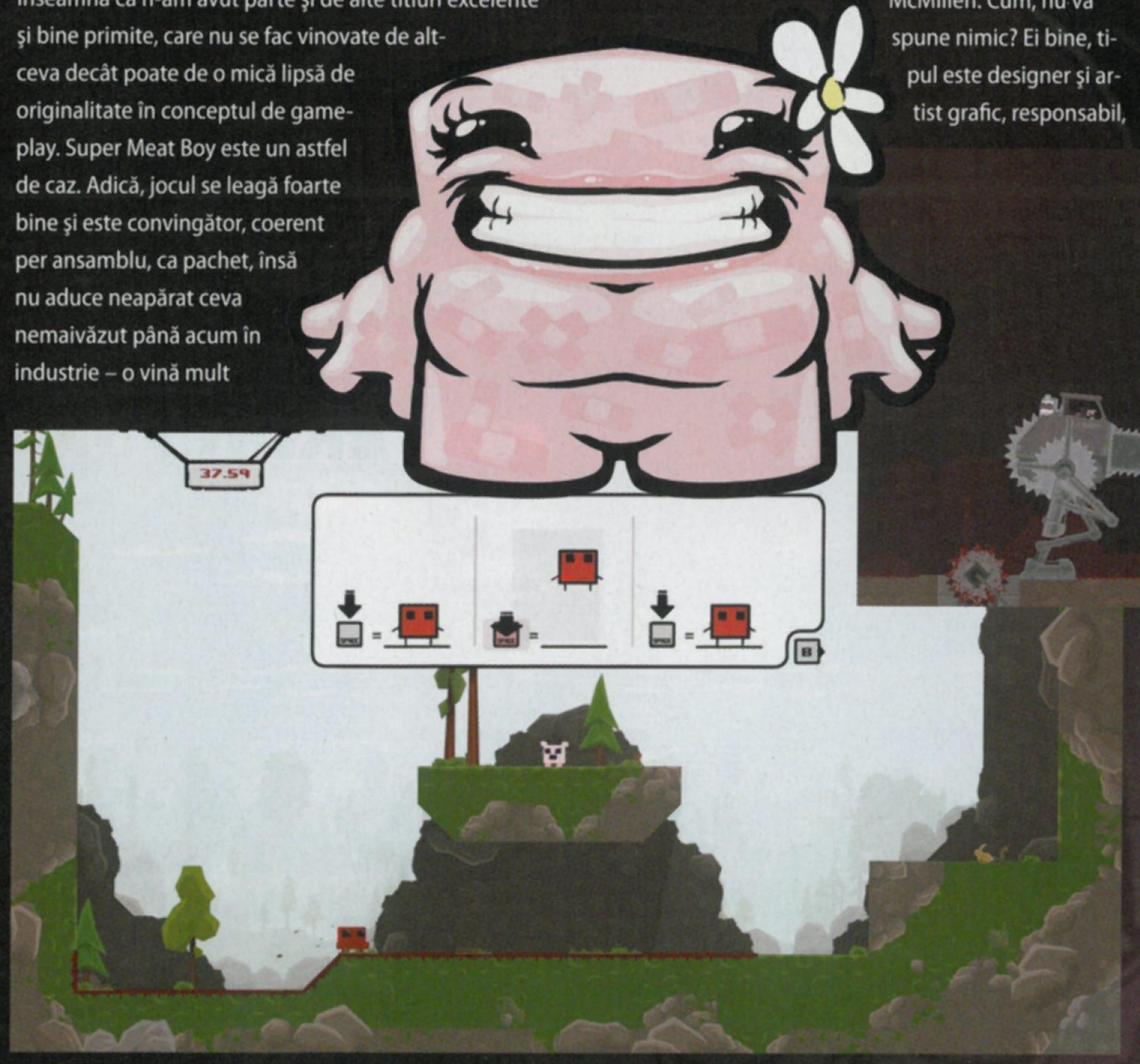
Super Meat Boy

Zboară, puiule, zboară!

An de an, în special din 2005 încoace, aşa-numitele producţii indie nu au încetat să aducă surprize plăcute, atât pentru public, cât şi pentru critica de specialitate. Deşi aş spune pe bună dreptate că Minecraft a fost de departe senzaţia anului, asta nu înseamnă că n-am avut parte şi de alte titluri excelente şi bine primite, care nu se fac vinovate de altceva decât poate de o mică lipsă de originalitate în conceptul de gameplay. Super Meat Boy este un astfel de caz. Adică, jocul se leagă foarte bine şi este convingător, coerent per ansamblu, ca pachet, însă nu aduce neapărat ceva nemaivăzut până acum în industrie – o vină mult prea mică în condiţiile în care inovaţiile cu adevărat importante pot fi numărate pe degete, în special în zona titlurilor comerciale de buget mediu şi mare.

Un aspect interesant este că Team Meat, responsabilă pentru platformer-ul de faţă, îl include pe Edmund McMillen. Cum, nu vă spune nimic? Ei bine, tipul este designer şi artist grafic, responsabil, printre altele, pentru proiecte precum Gish şi pentru partea vizuală a celebrului Braid (personaje şi animaţii), care sper că nu mai are nevoie de nicio prezentare. De asemenea, dacă titlul Coil vă spune ceva, tot dânsul se face vinovat.

Copilu' de Carne a apărut iniţial într-o variantă gratuită, Flash, prin 2008, iar succesul repurtat de acesta l-a făcut un candidat excelent pentru o variantă îmbunătăţită, atât la nivelul calităţii vizuale, cât şi ca profunzile şi durată de joc. Astfel, momentan, Super Meat Boy se lăfăie pe Xbox Live Arcade şi pe Windows (sunt plănuite şi o versiune de Mac şi surprinzător, una pentru Linux, în viitorul apropiat).

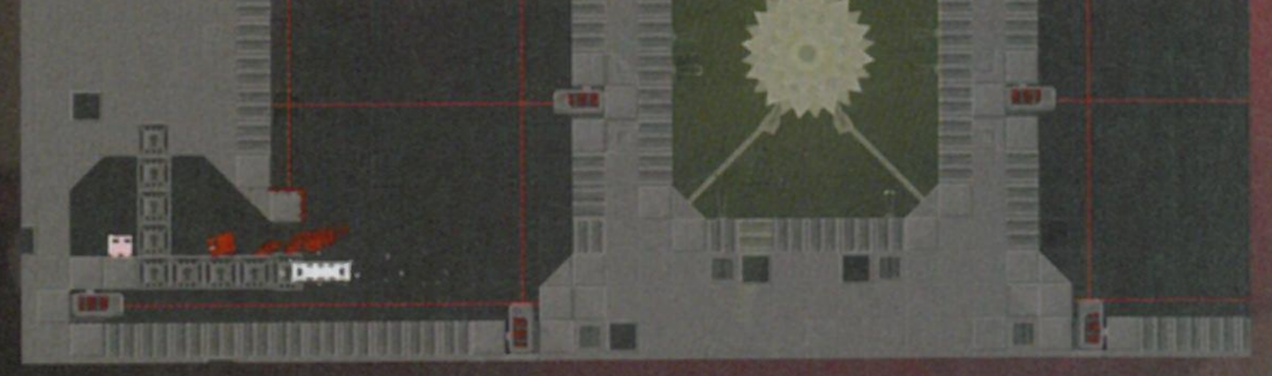




Nice to meat you!

Premisa jocului este una cât se poate de simplă şi comună: salvează-ţi prinţesa! Astfel, cubuleţul de carne Meat Boy trebuie să-şi salveze aleasa, Bandage Girl, din ghearele maleficului Dr. Fetus. O distribuţie cât se poate de drăguţ-scârboasă şi întâmplări 100% naive. Ca stil de joc, SMB se apropie cel mai tare de N, dacă-l mai ştiţi voi pe ninjalăul care trebuie să navigheze prin niveluri contra timp, adunând bănuţi pentru a-şi prelungi durata de viaţă, incapabil de cafteală şi forţat să se mişte „cu talent", evitând inamicii şi capcanele, care mai de care mai letale. La fel şi Meat Boy, care pune la bătaie aproximativ 350 de niveluri, grupate pe capitole şi condimentate cu diverse tipuri de provocări. Dacă în N nu prea existau stagii speciale, SMB oferă niveluri cu boşi, zone de teleportare către niveluri bonus în stil (şi mai) retro, iar completarea într-o anumită limită de timp a unui nivel normal dintr-un capitol, soldată cu obţinerea calificativului „A+" deschide calea către varianta întunecată, mai satanistă a nivelului respectiv. Şi dacă asta nu-i destul, Developer Mode permite crearea propriilor niveluri – cu toate că utilizatorii nu vor putea, de exemplu, să creeze un capitol întreg în care fiecare nivel să beneficieze de unul alternativ, întunecat. Între niveluri, jocul delectează cu animaţii naive, uneori scârboase şi adesea amuzante, iar grafica şi partea sonoră se îmbină perfect pentru a oferi o atmosferă unică şi lipicioasă.





Cercările unei hălci pe steroizi

În mare, fiecare nivel presupune să-l conduci în siguranţă pe Hălcuţă printre capcane, către ansamentuţa, numai pentru a fi păcălit de Dr. Fetus şi forţat să străbaţi următorul şi următorul nivel în căutarea iubirii tale. Controlul e simplu: stânga, dreapta, sprint şi săritură, cu amendamentul că săritura are o forţă variabilă, în funcţie de cât de mult ţii tasta apăsată şi elanul iniţial, desigur. Dacă teoretic premisa e acceptabilă, în practică, uneori, devine al naibii de greu să execuţi cu precizie o săritură medie, foarte necesară în cursele de obstacole care îţi cer fineţe. Cu timpul, te înveţi, dar parcă aş fi preferat să existe şi alternativa a trei taste distincte de sărit, pentru mai multă siguranţă. O altă problemă o am cu dârele de grăsime şi sânge pe care le lasă-n urmă Hălcuţă când alunecă pe platforme şi când se scurge vertical, pe pereţi. Din fericire, completând niveluri şi adunând şi bandajele împrăştiate prin ele, poţi debloca personaje diferite care să-l înlocuiască pe musiu, majoritatea adevărate celebrităţi ale scenei indie. Vorbesc despre biligonguţa din Gish, Captain Viridian din VVVVVV, un omuleţ din Minecraft, Alien Hominid, Tim din Braid, Flywrench şi Spelunky din jocurile omonime, o biluţă de goo, ninjaki-ul din N, roboţelul din Machinarium şi multe altele, într-un total de vreo 16 invitaţi speciali. Asta n-ar fi nimic dacă n-ar veni fiecare cu o abilitate unică şi cu propriile dezavantaje: unii pot face săritură dublă şi chiar triplă, dar sunt mai înceţi, alţii sunt rapizi dar nu se descurcă prea bine la sărituri verticale de pe un perete pe altul, biluţa din Gish se poate lipi de pereţi, precum în jocul omonim, pe care-i navighează fără probleme, Tim poate da timpul înapoi cu trei secunde şi tot felul de găselniţe similare, care, ce-i drept, vor prelungi semnificativ durata şi-aşa enormă de joc.

Nu prea am ce să reproşez jocului în afara controlului ocazional imprecis şi a unor niveluri cu boşi care sunt mai mult frustrante decât distractive (unele am spus, fiindcă există şi altele, geniale). Bineînţeles că este mai comod de jucat cu un gamepad, însă nu sughite deloc nici la folosirea tastaturii. Una peste alta, Super Meat Boy e un platform solid, cu foarte mult conţinut, realizat excelent, original prin prisma pachetului total pe care-l oferă, dar şi şi prin convenţiile de gameplay la care face apel. În orice caz, la 14 euroi, merită cumpărat, fără doar şi poate, iar zgârciţii pot aştepta inevitabilele reduceri de 75-80%, care vor avea loc cu siguranţă în următoarele luni.

■ Caleb





VERDICT LEVEL

+
- Prezentare audiovizuală simplă, dar convingătoare
- Niveluri cu adevărat provocatoare
- Unii boşi, mulţimea de personaje alternative

–
- Control uneori imprecis
- Devine adesea frustrant
- Nu aduce nicio revoluţie, ca gameplay

PE SCURT:
Dacă sunteţi fani N şi v-au plăcut şi Gish, Braid sau VVVVVV, nu aveţi cum să daţi greş încercându-l. Nu veţi găsi nimic nemaivăzut, însă pachetul este de înaltă calitate, în special pentru o producţie indie, oferă surprize plăcute şi mai ales tone de conţinut, depăşindu-şi ca valoare preţul, de departe.

9

Gen Platformer **Producător** Team Meat **Distribuitor** Steam, D2D
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** supermeatboy.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1,2 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Video** Shader Model 2.0

ALTERNATIVA N/N+
De departe cel mai asemănător titlu din punct de vedere al gameplay-ului. Cu toate că SMB face o impresie mai bună, fură priviri şi toate cele, eu rămân pe veci fanul ninjalăului însetat de avere care fentează lasere, rachete, biligonguţe şi capcane.

Zombie Driver™



Pietonu' Redivivus:

Prin '96-'97, a fost un mic joculete care a reuşit să mă marcheze pe viaţă: Carmageddon. Pe lângă cursele nebune şi vehiculele tâmpite, măcelărirea arbitrară a tuturor fiinţelor vii, de la vaci la bieţi pietoni, este primul joc care a reuşit să-mi trezească în stomac fluturaşi de adrenalină în timpul săriturilor neverosimil de mari de pe anumite trasee, care se transformau mai degrabă într-un fel de zboruri. Până în ziua de azi, sunt de părere că primul Carma n-a putut fi egalat nici de primul sequel, destul de reuşit dealtfel şi nici de TDR 2000, cel de-al doilea, care, în ciuda îmbunătăţirilor radicale grafice, o cotea parcă în altă direcţie – una care nu mi-a fost neapărat simpatică. Singura licărire de speranţă mi-a apărut la întâlnirea cu mai recentul Clutch, produs 100% rusesc, în care curse similare, nebuneşti, erau condimentate de arme, blindaje şi power-up-uri, dar mai ales de faptul că pentru a-ţi încărca NOS-ul, trebuia să aplatizezi cu graţie zombiliticii împrăştiaţi pe traseu. Dacă ar fi avut ceva mai multă personalitate şi în special o formă de multiplayer, Clutch ar fi fost cu adevărat raiul fanilor Carmageddon, însă omisiunile dubioase ale producătorilor l-au împiedicat să devină aşa ceva. Cert este că, din când în când, mă apucă o mâncărime anume legată de nemorţi, pe care nici măcare Left 4 Dead n-o poate domoli. Vă daţi seama ce-a fost în sufletul meu când am auzit că un mic dezvoltator îmi va oferi o nouă plăcere de acest fel, însă cu o perspectivă top-down, asemănătoare cu cea din GTA Chinatown Wars şi oarecum cu mai vechiul Death Rally, într-un mediu 3D parţial distructibil şi cu tot felul de misiuni interesante şi multiple moduri de joc. Acesta ar fi Zombie Driver, făcut de Exor Studios, autorii conversiei totale pentru Half-Life 2 numită D.I.P.R.I.P Warm Up, un mod multiplayer tributar celebrului Twisted Metal. Ce mi-a atras atenţia le joculetele de faţă în mod deosebit a fost un artwork găsit şi pe multe cutii retail ale sale, în care apare ceva ce seamănă izbitor cu o Dacia 1300 roşie,



Magic Bus



Măcel în vena lui Quake



Grătar stradal



Maşina şi îmbunătăţirile aferente

modificată pentru căsăpirea corespunzătoare a hoardelor de nemorţi...s

Dintre sute de nemoarte Eu pe tine te-am călcat

Oferta Zombie Driver gravitează în jurul celor trei moduri de joc distincte (unul oferit odată cu un patch), dintre care cel mai important este Story. Din confortul vehiculului, porneşti de la adăpost şi trebuie să colinzi ditamai oraşul, împărţit în zone, fiecare corespunzând unei misiuni, nimicind inevitabila opoziţie formată din nemorţi. Faţă de alte jocuri similare, maşina se avariază pe măsură ce loveşti pedeştrii şi obstacole, iar rezistenţa ei diferă de la un model la altul şi în funcţie de îmbunătăţirile pe care apuci şi alegi să le instalezi pe ea. Diferitele tipuri de inamici au tactici diverse: dacă unii se mulţumesc să încerce a-ţi trânti pumni în capotă şi geamuri, alţii, mai şmecheri, ştiu să arunce tot felul de



obiecte de la distanţă – de la simple cărămizi până la mult mai îngrijorătoarele cocteiluri Molotov. Ba chiar găseşti şi specimene de tip boss, cum ar fi mari grăsani însetaţi de creier, pe care e mai bine să-i ocoleşti şi să-i ciuruieşti de la distanţă cu o armă decât să rişi o împotmolire în burţile lor scârboase, care te poate costa secunde preţioase în care prostimea apucă să-ţi avarieze grav maşina. Mai mult decât atât, trebuie să-ţi alegi prudent traseul prin hoardă, fiindcă, în funcţie de viteza maşinii şi puterea ei ofensivă, vei putea pocni consecutiv un număr limitat de strigoi înainte de a încetini mai mult decât ar fi cazul, expunându-te atacurilor sau aproape blocând eventualele rute de scăpare. Gama de arme este extrem de largă, de la clasicele minigun-uri, aruncătorul sfânt de flăcări sau de grenade până la o pereche de rail-gun-uri extrem de eficiente sau un NOS care te face să treci prin zombălăi precum cuţâtul prin unt fierbinte. În mare, ajungi să te simţi precum un bombardier, încerci să faci treceri optime prin mulţime, iar în cazul grupurilor rarefiate, să-i calci cu un maxim de stil şi eficienţă, pentru puncte şi gologani în plus. 17 misiuni alcătuiesc campania agitată şi fiecare dintre ele este presărată cu tot felul de obiective, precum salvarea unui anumit număr minim de supravieţuitori din diverse locuri sau a unui supravieţuitor anume, curăţarea unor zone de zombies şi tot felul de combinaţii între acestea. Pe fiecare hartă primeşti şi obiective secundare, care oferă recompense superioare în bani, puncte şi chiar deblocarea anumitor arme şi vehicule suplimentare.

Majoritatea obiectivelor vin cu o limită de timp, aşa că e o idee bună să-ţi administrezi atent resursele. Asta mai ales fiindcă fiecare vehicul are o capacitate limitată de locuri, iar pe o hartă pe care ai de salvat 6 supravieţuitori şi eşti dotat cu o simplă maşină sport, rapidă ce-i drept, ai avea de făcut şase drumuri către bază pentru a-i putea salva pe toţi, în condiţiile în care străzile colcăie de monştrii din ce în ce mai periculoşi. Dacă optezi la începutul misiunii pentru un model de maşină cu mai multe locuri, deblocat în prealabil, reduci numărul de drumuri la două sau chiar la unul, însă





Gata de cursă

evident viteza şi mobilitatea îţi vor fi reduse sever – posibil chiar fatal. Având în vedere că, în timp ce accesul la arme este universal, pentru toate maşinile, ca şi nivelurile superioare de îmbunătăţire ale puterii de foc, upgrade-urile pentru maşini se fac separat (cele mai avansate vin cu anumite caracteristici unice fiecărui vehicul în parte, condimentând treaba şi dând un plus de rejucabilitate), devine destul de greu să drămuieşti banii eficient, pentru a beneficia de opţiuni viabile de transport şi ofensivă în cadrul fiecărei misiuni, aspect absolut binevenit. Partea absolut dubioasă este că la finalizarea campaniei, fişierul de salvare aferent este pur şi simplu şters cu nesimţire, lăsându-te cu unica opţiune de a începe o campanie nouă şi nu cu aceea de a putea rejuca oricare dintre misiuni pentru a experimenta vehicule, arme şi îmbunătăţiri noi, indisponibile la prima trecere. Din fericire, jocul poate deveni suficient de dificil. Pe mine unul m-a ţinut ore bune în faţa monitorului fără să simt că sunt pedepsit pe nedrept sau să mă plictisesc.

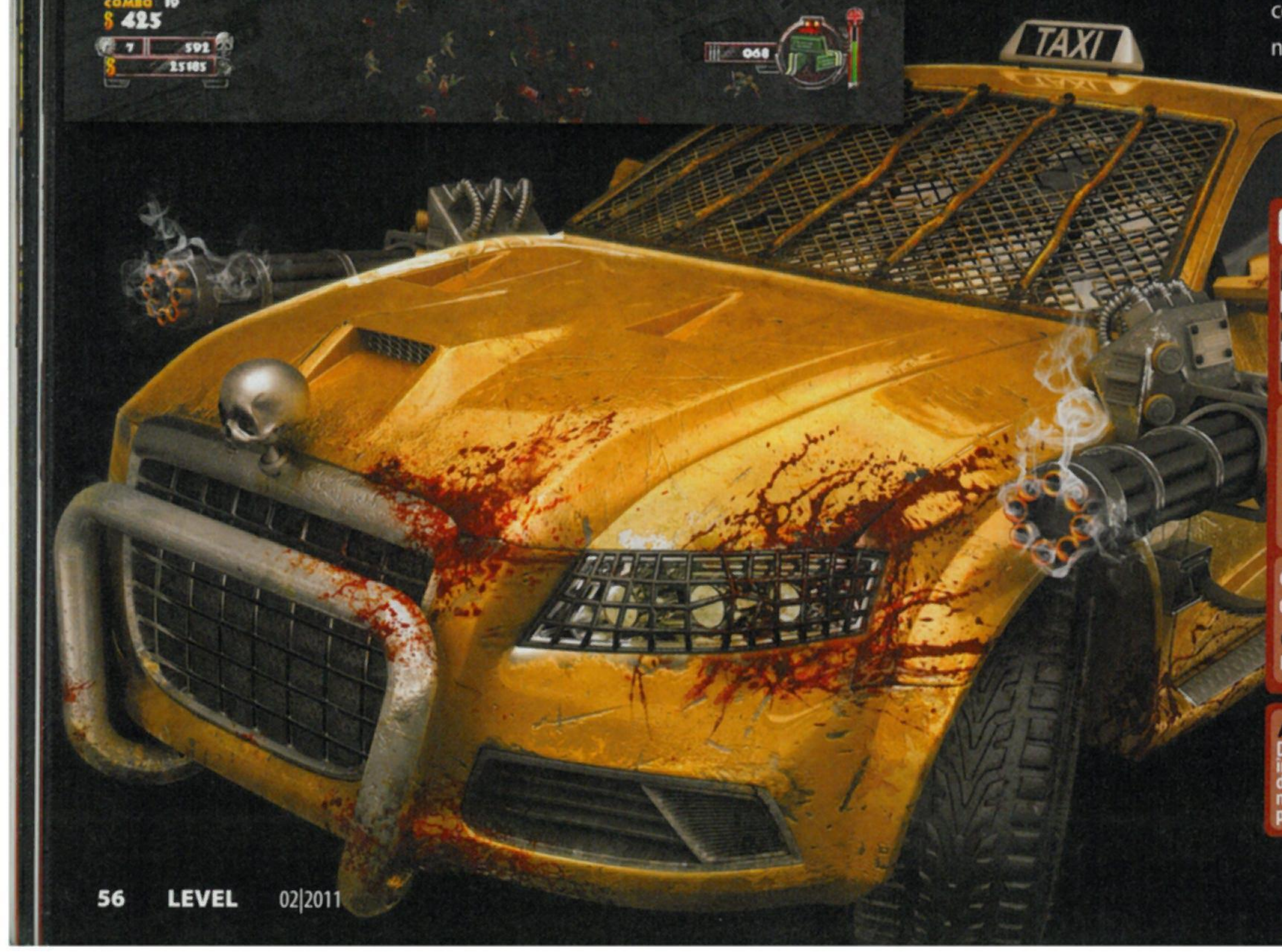


În oraş e noapte grea...s

Modul Slaughter este de fapt unul de supravieţuire, jucabil pe mai multe hărţi de întindere mai redusă, deblocate progresiv, în care trebuie să rezişti cât mai multor valuri de zombie, împrospătându-ţi forţele prin adunarea de powerup-uri care apar aleator în diverse zone ale hărţii. Mai interesant este Blood Race, cu mai multe tipuri de curse întinse de-a lungul celor şase competiţii, de la clasicul Race, în care trebuie să ajungi primul la linia de sosire la mai distractivul Eliminator, unde trebuie să căsăpeşti cât mai mulţi adversari înainte de scurgerea timpului alocat şi în sfârşit Endurance, unde rulezi cu o bombă în maşină, a cărei declanşare trebuie întârziată cât mai mult prin... buşirea de obiecte şi condusul la viteză mare, cu stil.

Din păcate, multiplayer-ul, care ar fi sublim, lipseşte cu desăvârşire (deja nu-i mai înţeleg pe producătorii ăştia...), iar joaca împotriva AI-ului se va transforma mai repede decât ar fi de dorit în plictiseală, inevitabil. Cu o grafică foarte detaliată şi frumoasă (care mă duce mai degrabă cu gândul la un RTS, TBS sau RPG cu zombie), un sunet numai bun şi un gameplay destul de bine închegat, Zombie Driver îţi face bănuţii, dar tot nu a reuşit sămi aline pofta de un nou Carmageddon ca la carte. Ca fapt divers, a fost construit pe motorul grafic open source Ogre 3D, iar amatorii de senzaţii tari vor găsi pe pagina oficială un mod nocturn, descărcabil, în care singura sursă de lumină sunt farurile propriei maşinis.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- ei, zombie; tu, maşină şi arme
- grafică foarte reuşită şi detaliată
- multe vehicule distincte, modul Blood Race

−
- multiplayer canci, optimizare imperfectă
- prea puţină varietate a obiectivelor în Story Modes
- deşi setabilă, camera poate să te ameţească uneori

PE SCURT:
Am avut speranţe măricele pentru Zombie Driver şi pot spune că m-a satisfăcut într-o oarecare măsură. Lipsa multiplayer-ului, mai mult decât orice altceva, n-o pot însă scuza defel. Merită încercat şi cumpărat, dar numai fiindcă un nou Carmageddon întârzie să apară.

8

Gen Arcade Auto **Producător** Exor Studios **Distribuitor** Exor Studios
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.zombiedriver.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1,6 GHz **Memorie** 1GB **Video** 128 MB, Shader Model 3.0

ALTERNATIVA CLUTCH
Deşi n-are un oraş atât de frumos detaliat grafic, e jocul care mi-a amintit în cel mai plăcut mod de senzaţiile oferite de Carmageddon. Nu ai nici arme de foc, însă compensează din plin cele de meleu pe care le poţi monta pe numărul decent de bolizi. Nu zic că e mai bun decât ZD, ci doar că dacă-ţi place oricare dintre ele, merită încercat şi celălalt.







Involuţia evoluţiei

TRON EVOLUTION

În istoria cinematografică, sunt câteva filme care merită să fie transpuse prin intermediul jocurilor şi pe ecranele calculatoarelor. Este mare păcat ca transpunerea lor să strice cu totul ceea ce au reuşit la vremea lor să facă inginerii hollywood-ieni. Sunt convins că, iniţial, cei care au făcut primul joc după un film nu au făcut-o pentru bani sau nu doar pentru bani, ci au încercat să ofere o experienţă cinematografică excelentă şi ca experienţă personală maselor. Acum voi da ca exemple câteva filme, indiferent dacă jocurile ce le-au urmat au fost sau nu faine. Filme ca Blade Runner, Terminator, Conan, Matrix, Star Wars, Aliens, Braveheart, Sin City, Batman, Indiana Jones (mai puneţi voi nişte filme care v-au impresionat) merită din plin un joc în care să te identifici cu personajele principale. Aţi observat că filmele pe care le-am enumerat sunt toate din genul filmelor de acţiune, căci este cam greu să faci un joc care ar urma acţiunea din Zbor deasupra unui cuib de cuci sau Pe aripile vântului. Nu imposibil, dar greu, plus că nu cred că multă lume ar vrea să intre în pielea lui Scarlett O'Hara. Jocurile ce au urmat filmelor enumerate mai sus au fost şi bune şi proaste. Când au fost proaste, dezamăgirea ce a urmat a fost cu atât mai mare cu cât aşteptările au fost mai mari.

Acum iese al doilea film al seriei Tron. Un film care la vremea lui a revoluţionat lumea cinematografică şi a impresionat o lume întreagă. Sunt convins că dacă apărea o serie televizată sau încă două filme de lung metraj care să urmeze acţiunea filmului, numărul fanilor şi fanatismul lor ar fi rivalizat cu cele ale lui Star Wars şi Star Trek. După film, urmează jocul. Un joc atât de prost, încât nici nu ar fi meritat să scriem despre el dacă nu ar fi stricat imaginea unui film de referinţă al science fiction-ului.



Un program

Producătorii lui Tron: Evolution au avut măcar bunul simţ să nu urmărească aventurile din cel de-al doilea film al seriei, ci au încercat să formeze o punte între cele două ecranizări hollywood-iene. Tu, un neica nimeni, un antivirus creat de Flynn pentru a ţine în şah tensiunile ce au apărut între ISO-uri şi programele originale, te trezeşti aruncat într-un conflict armat între ceea ce pare a fi un program scăpat de sub control şi programele de bună credinţă ce trăiau în pace şi prietenie. Povestea în sine nu este chiar o porcărie sinistră, doar că modul în care decurge este complet stupid şi insipid. Au fost momente în care m-am trezit dând ochii peste cap în faţa tâmpeniilor debitate de programele din jur şi a încăpăţânării producătorilor de a crea o lume artificială artificială. Un fel de AI artificial.

Deşi la prima vedere realizarea grafică a jocului pare a fi interesantă, lipsa de culoare şi varietate te face să te urci pe pereţi la o oră după ce te apuci de joc. Însă nu prea ai ce comenta, deoarece nici filmul nu este prea bogat în culoare. Albastrul şi portocaliul omniprezente te duc cu gândul la ecranele monocrome de pe vremuri, în care negrul se întretăia abject cu verdele.

Dacă tot vorbim despre realizările grafice, trebuie să amintim şi de animaţiile personajelor. Nişte indivizi crăcănaţi, care aleargă de parcă ar avea scutecele pline cu fecale, sar de colo-colo într-o tentativă dubioasă de melanj între Prince of Persia şi Assassin's Creed. Un parkour complet ilogic, deoarece nicăieri în film nu apar asemenea acrobaţii aeriene din partea personajelor. Dacă la asta adaugi şi camera ce nu te ajută deloc când alergi pe pereţi ca bezmeticul şi se răsuceşte şi-ţi inversează controalele exact în momentul cel mai nepotrivit, vei obţine cel mai prost platforming pe care l-ai văzut vreodată.

Cu toate acestea, jocul are şi punctele sale forte. Cursele cu motociclete sunt exact ceea ce te aşteptai şi doreai de la un joc Tron. Au fost singurele momente în care m-am simţit în atmosfera filmului şi în care nu simţeam timpul cum trece pe lângă mine. Totuşi, aceste momente sunt puţine în campania de single player. Noroc cu multiplayer-ul, unde poţi participa la adevărate măceluri pe pistele din Grid. Deathmatch-uri de până la zece jucători te aruncă într-o lume sălbatică unde ţipi de plăcere de fiecare dată când un adversar se sparge în sute de pixeli şi mugeşti ca un taur lovit cu barosul între coarne când te trezeşti că tu eşti cel care a luat-o în barbă.

Este un joc prost, foarte prost, deşi se vede că s-a lucrat la el. Păcat de designul de nivel. Păcat de munca graficienilor, căci luat ca aspect, jocul nu arată rău, dar programatorii şi producătorii şi-au bătut joc de el.

■ **Koniec**

VERDICT LEVEL

+
- multiplayer-ul

−
- restul

PE SCURT:
O porcărie care face numele de Tron de ruşine. Feriţi-vă de el ca de dracul.

5

Gen action adventure **Producător** Propaganda Games **Distribuitor** Disney
Ofertant TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** disney.go.com/tron

CERINTE MINIME:
Pentium 4 3 GHz, 1 GB RAM, 512 VRAM GeForce 8800/Radeon HD 3870

ALTERNATIVA
Orice alt joc pe care poţi pune mâna. Chiar şi un şai'şase.

DeathSpank





„How much death would a deathspank spank if a deathspank could spank death?"

Când adventure-ul dă semne de moarte, încerci să îl salvezi prin orice mijloace posibile. Transplantul nu e exclus, ba chiar e recomandat, după cum ne-a dovedit Tim Schafer cu Psychonauts. Pur şi simplu îl combini cu ce alte genuri mai sunt la modă, în speranţa că veteranii vor aprecia ideea şi micile subtilităţi, iar ăştia mai tinerei, execuţia, caftul şi acrobaţia. După ce Tim Schafer s-a dat în stambă cu Brutal Legend şi Psychonauts, Ron Gilbert şi-a încercat norocul (alături de Hothead Games) cu DeathSpank, un action RPG/parodie, condimentat cu mult umor şi cu uşoare urme de adventure.

RPG

Aşadar, Deathspank este o parodie a genului ARPG (mult mai exagerat decât un alt joc asemănător, Bard's Tale) în care veţi vâna loot în mare parte pentru a vă hlizi la denumirile haioase ale item-urilor. Utilitatea e pe locul doi. Există şi un sistem de leveling simpluţ, dar haios, un jurnal bine organizat, un inventar decent şi, în general, toate ustensilele necesare care uşurează viaţa unui actionerpegist. Avem clasicele job-uri de curierat, de genul „adună 30 de răhăţei de demoni" (chiar există un asemenea quest), dar şi o mână de sarcini cu rezolvări ceva mai inteligente şi mai puţin evidente, cum întâlnim îndeosebi în quest-urile clasice.

Eu nu am uitat de unde a plecat Ron Gilbert, deci m-am încăpăţânat să-l joc pe PC. Cu şoarecul şi tastatura din vechime. Două ore mai târziu, am sabotat Xboxul redacţiei, am fugit acasă cu o mândreţe de controller şi m-am refugiat în fotoliu. Mult mai confortabil, dar m-am simţit un pic ciudat. E al doilea action-RPG de luna aceasta care m-a forţat să utilizez un controller. Ăsta-i trendul, n-ai ce-i face, mai ales că DeathSpank a fost gândit ca un titlu de consolă şi i-a luat ceva până să ajungă şi pe PC.

De tot râsul...

În timp ce eram bombardat fără milă cu dialoguri hazlii, poante, gaguri, jocuri de cuvinte reuşite sau nu, glumiţe răsuflate sau dimpotrivă, mi-am adus aminte de o întâmplare deosebit de grăitoare din afara redacţiei. În viaţa de zi cu zi, cu precădere vara, fac parte dintr-un grup dedicat studiului comportamentului fleicii tratate termic. Într-una din şedinţele grupului, distinsul profesor coordonator al proiectului, Pleto, a fost surprins tratând fleica cu o cantitate generoasă, cu mult peste limitele admise, de clorură de sodiu. Nefiind obişnuiţi cu un asemenea abuz de putere, ne-am manifestat îngrijorarea cu privire la pericolul unei eventuale modificări substanţiale a proprietăţilor fleicii. Pleto ne-a privit cu un dispreţ suveran. „Lăsaţi, bă, că îşi ia ea cât îi trebuie", şi şi-a văzut mai departe de experiment. Ron Gilbert i-a călcat pe urme lui Pleto şi a condimentat jocul cu o cantitate de umor, în speranţa că noi, jucătorii, ne vom lua cât ne trebuie din el. Aş putea cârcoti, desigur, că s-a exagerat cu poantele, jocului lipsindu-i acea fineţe pe care o întâlnim, de exemplu, în seria Monkey Island, dar adevărul e că pentru orice glumă nereuşită (o chestiune de gust), există două care sigur te vor amuza. Eu unul mi-am luat cât mi-a trebuit şi am reuşit să mă distrez copios. Poate chiar mai mult decât aş fi făcut-o ascultând bancuri în cârciumă şi consumând bere în valoare de 13 euro. Sau şase coniăcele.

Dacă simţiţi nevoia să sporiţi doza de distracţie, există multiplayer-ul cooperativ pe acelaşi PC (LAN-ul şi online-ul lipsesc din ofertă). Cu accentul pe cooperativ, căci Deathspank şi amicul său pe care am uitat cum îl cheamă, dar ţin minte că e un magic user, împart aceeaşi bară de viaţă şi parcă nu-ţi vine să-ţi bagi tovarăşul în belele ca să râzi de necazul lui. Oricum, experienţa e mult mai plăcută şi parcă râzi mai cu poftă când te aude cineva.

Ca action/RPG, DeathSpank este un joculete foarte light, numai bun pentru a fi jucat în reprize de câte o oră, două, pentru destindere şi o porţie zdravănă de râs. Dacă sunteţi în căutarea unui hack and slash complex, în care să vă pierdeţi cu lunile în căutarea loot-ului, şi nu vă pasă de umor sau altceva, poate ar fi mai bine să căutaţi în altă parte. Sau să reveniţi la Diablo 2.

■ **cioLAN**





VERDICT LEVEL

+
- umorul
- vocile
- grafica

−
- tinde să devină repetitiv
- slăbuţ ca ARPG

PE SCURT:
Foarte amuzant, dar dacă-l dezbraci de umor, rămâne cam golaş. Pe de altă parte, nu te duci la circ ca să vezi clovni executând perfect acrobaţii la trapez. Sau reparând maşini în loc să coboare din ele.

8

Gen Action-RPG **Producător** Hothead Games **Distribuitor** EA **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** www.deathspank.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1,7 GHz **Memorie** 1 GB (1.5 GB Vista, Win7) **Video** 256 MB, Shader 2.0

ALTERNATIVA RIFT
Aceeaşi parodie cu o altă pălărie.

Cine sapă grădina altuia...e un fel de creatură acvatică



The Undergarden



Câteodată (foarte rar) mă satur de împuşcat Zombies sau de alergat după câte un quest item şi vreau să mă relaxez. Aşa că mă uit la un film. Mulţumesc pentru atenţie, ne vedem săptămâna viitoare.

...Ok, deci mai sunt jocuri mici şi relaxante, făcute în general de câte un studio Indie, pentru că numele mari nu concep să se despartă de formula de modern warfare sau JRPG. Unele sunt doar drăguţe, altele stimulează şi relaxează în acelaşi timp (vezi orice joc PopCap), altele revoluţionează de câte trei ori genul (World of Goo, Plants vs. Zombies) dar toate au în comun o chestie: simplitatea.

De cele mai multe ori, un joc bun se bazează pe o singură mecanică folosită exhaustiv şi la diferite nivele. World of Goo, P0rtal, Minecraft, toate se bazează pe jucător să facă un singur lucru sub diferite forme. Undergarden încearcă să realizeze acelaşi lucru, dar parcă are un pic de tragere de inimă.



Pe sub mări şi ţări

Oricine caută un joc care să aibă un scop final sau o poveste, nu le va găsi aici. Tortul nu e doar o minciună, ci nu este nici măcar promis, iar povestea este inexistentă. Şi nu vreau să spun că nu e Morgan Freeman acolo să nareze, nu există nici măcar genul de poveste care reiese din environment sau atmosferă. Există doar o premisă: Eşti o creatură subacvatică similară unui Teletubby şi creşti flori în cavernele adâncului.

Mecanica e una foarte simplă. Pluteşti prin apă, atingi copacii ca să culegi fructe, loveşti plante ca să cadă seminţe, cânţi ca să le faci să crească şi din când în când te mai încurcă un puzzle de fizică rezolvat de regulă cu unul din tipurile de fructe: fructe care plutesc, fructe grele, fructe care explodează, etc.

Din păcate nici puzzle-urile nu reprezintă cine ştie ce provocare, fiind banale în cel mai bun caz, iar ele sunt singurul dram de provocare pe care o veţi întâlni pentru că e un joc în care nu îţi scade viaţa şi nu poţi muri. Jocul e realizat ca şi o experienţă sinestezică, o combinaţie între imagine şi sunet, culoare şi muzică, având unicul scop de a relaxa jucătorul.
Există şi procentaje care arată cât la sută din joc ai explorat, dar nu e suficient cât să simţi că faci cu un scop toată munca repetitivă.



Natură vs. Tehnologie

Undergarden oferă şi posibilitatea de multiplayer, dar aceasta nu influenţează în nici un fel dinamica jocului. E echivalent cu a pune doi copii într-o groapă cu nisip şi a le spune că nu au voie să construiască nimic împreună, doar să se uite unul la celălalt cum se joacă. În plus, pe versiunea de consolă mai apare problema că jocul nu are split screen şi camera îl favorizează pe primul jucător.

Controlul este parţial intuitiv, dar partea de tutorial este prost implementată şi nu este tot timpul clar ce trebuie să faci. Ar părea că e un joc prost, dar nu e aşa. E doar unul trivial, dar cred că nici nu se vrea mai mult. Paleta de culori este foarte bine aleasă, sunetele ajută la atingerea stării „zen" pe care jocul se laudă că o cară după el şi e un joc excelent pentru pauzele dintre două meciuri de Left 4 Dead sau Team Fortress. Problema lui cea mai mare e că devine monoton după mai mult de 15 minute, dar cu toate acestea te face să vii înapoi după un timp.

...şi totuşi parcă ar fi fost mai indicat sub formă de screen saver.

■ **Paul Policarp**

VERDICT LEVEL

+
- Grafica drăguţă
- Culorile vii
- Atmosfera relaxantă

−
- Simplism negativ
- Repetitivitate
- Lipsa unei reale provocări

PE SCURT:
Un joc numai bun de pauzele între două meciuri solicitante de Starcraft dar nimic care să merite atenţia pe perioade îndelungate sau de care să-ţi aminteşti mai târziu.

7.5

Gen Platform/Puzzle **Producător** Vitamin-G **Distribuitor** Atari **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** www.atari.com/undergarden

CERINTE MINIME:
Procesor Intel Core2 Duo/Amd Athlon X2 3800+ **Memorie** 1GB **Accelerare 3D** 128 MB

ALTERNATIVA AQUARIA
Un joculeţ indie cu aceeaşi tematică a muzicii subacvatice, dar cu un sistem de combat şi magie bazat pe gesturi, inventar, reţete de alchimie şi o suprafaţă mult mai mare de explorat.

GEN 2D SIDESCROLLER PRODUCĂTOR PIXELPICKLE GAMES ONLINE WWW.LYLIANGAME.COM

LYLIAN

Episode 1 - A Paranoid Friendship



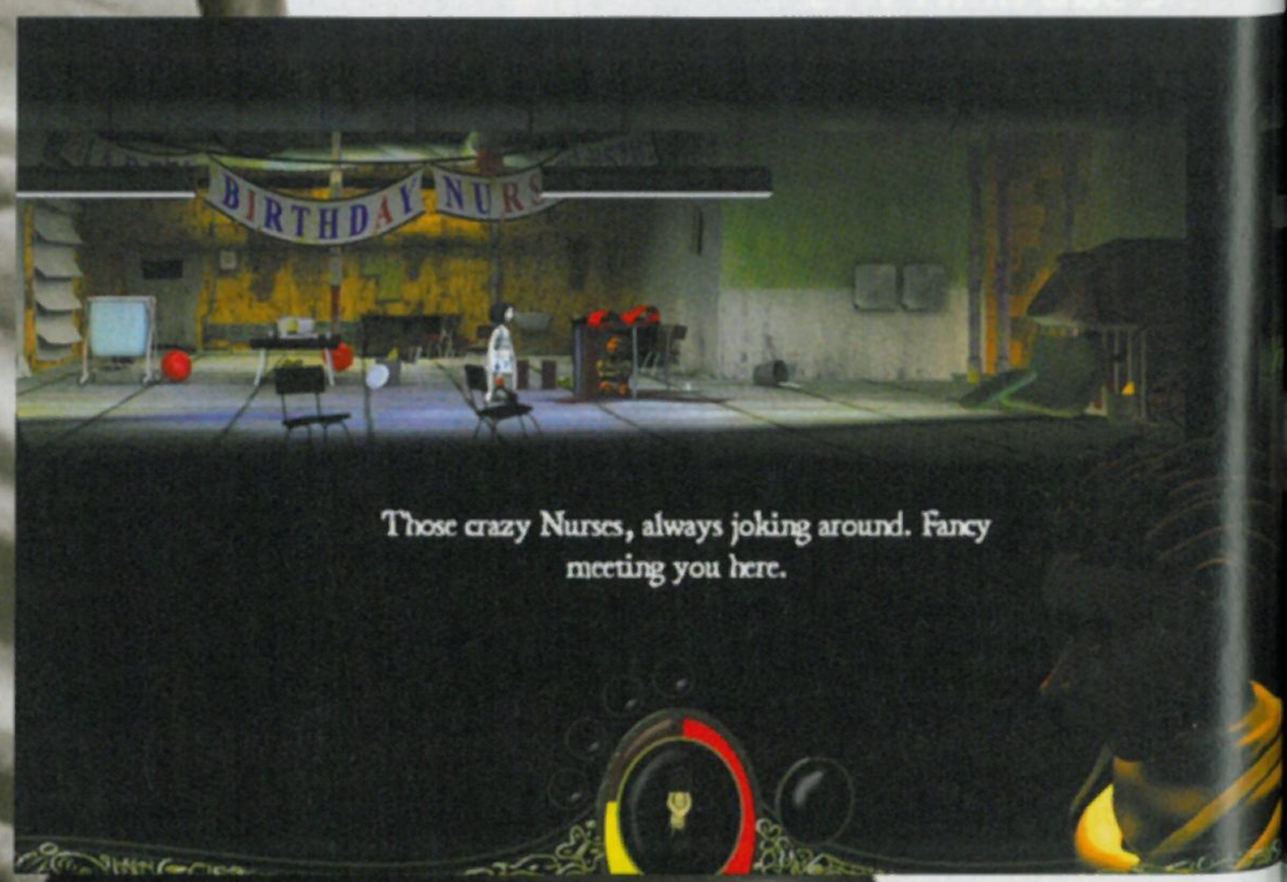
Luptătoarea din cămaşa de forţă

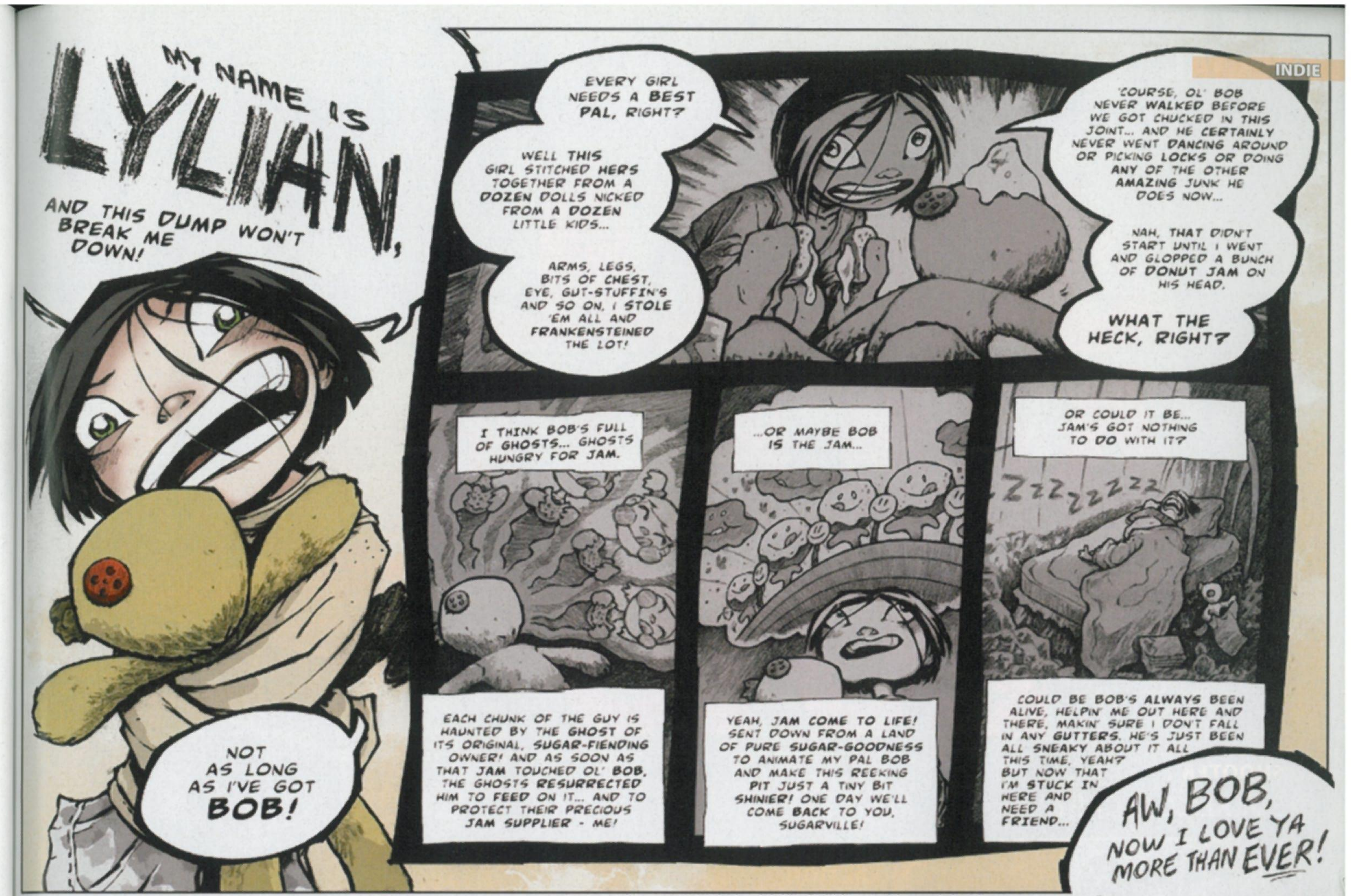
Nu am obiceiul de „a păstra legătura" cu industria jocurilor. Nu cunosc nici nume, nici mişcările din domeniu, cu foarte puţine excepţii. Nu urmăresc bloguri, site-uri de ştiri sau de specialitate. Pentru mine industria jocurilor este o imensă cutie neagră care mă interesează puţin spre deloc şi din care, când în când, ies nişte chestii pe care le rulez pe computerul meu, încercând să le trăiesc cât mai intens şi plenar, fără a-mi pierde nici un moment capacitatea de observaţie şi analiză.

Uite, chiar mai adineauri, când trebuia să scriu lista jocurilor pe care le aştept mai cu dor în 2011, habar nu aveam ce urmează să apară. Stăteam panicat între colegi şi mă uitam la ei cum enumeră de nu se mai opresc tot felul de titluri. Le-am şi zis speriat că e mai bine să o lăsăm baltă cu secţiunea aşteptărilor de la anul ce tocmai a început: „bă, o să pic de papagal" fiind argumentul meu suprem. Cu zâmbetul pe buze, Koniec m-a ajutat să conştientizez că asta nu e o tragedie, ba chiar nici măcar o problemă, mai ales că postura mi se potriveşte. Cel puţin din punct de vedere Zen cred că avea dreptate.

Dar atunci a intervenit cioLAN, un individ care practică o compasiune activă în ceea ce mă priveşte - probabil la schimb cu ciorbele pe care le mai consumă din când în când în bucătăria regentată de jumătatea mea. Aşa că numitul cioLAN a pus mâna pe mouse şi tastatură şi a căutat pe diverse site-uri de specialitate liste cu jocuri anunţate pentru anul curent, ajutându-mă să fac alegerile pe care le vedeţi în articolul de jocul anului 2010, în mica secţiune personală rezervată mie. Consideraţi numele binefăcătorului cioLAN ca fiind pentru vecie înscris în pomelnicul Credits-urilor mele către lumea cea păcătoasă a vieţii reale.

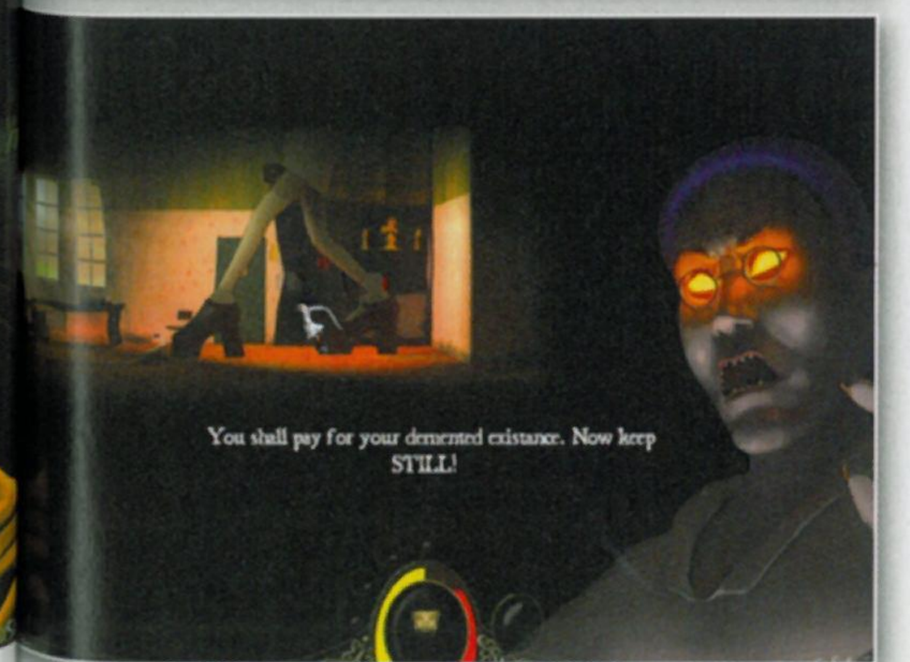
Iar la această mică aventură din şirul glorioaselor fapte de jurnalism marca Ghinea s-a mai adăugat una, care m-a făcut să mă gândesc serios că ar trebui să ţin mai aproape de industria jocurilor şi de manifestările ei online. Atâta doar că în cazul acesta nu e atât vorba de industrie, cât de o mică producţie de o persoană, simpatic reflectată de un blog ce a urmărit de câtva timp eforturile celui care a lansat primul episod din Lylian, un side scroller proaspăt apărut alături de alte câteva milioane deja existente.





Lylian este o fetiţă un pic diferită, pe care părinţii au decis să o arunce într-un ospiciu, deoarece nu puteau să se obişnuiască cu ea. Sună crud şi îngrozitor, iar jocul ar avea ceva crud şi oarecum îngrozitor dacă ar semăna mai mult cu Sanitarium, din care împrumută o anume atmosferă. În schimb, există clar o inspiraţie din American McGee's Alice, atât în ce priveşte personajele, cât şi schimbările de perspectivă ce survin din când în când, atunci când Lylian îşi foloseşte capacitatea de a deforma radical realitatea. De altfel, aceasta este ideea de forţă a jocului, anume că, în momentele în care se simte încolţită, Lylian poate transforma complet locaţia în care se află, preschimbând-o într-o proiecţie a propriei imaginaţii. În această proiecţie funcţionează propriile reguli ale fetiţei, care poate astfel să depăşească anumite obstacole (căpătând capacitatea de a pluti sau folosind un balon) ori de a-şi învinge oponenţii metamorfozaţi în animale sau insecte aproape inofensive.





Până acum a fost lansat numai primul episod, care este foarte scurt, însă destul de impresionant. Nu doar ideile simpatice m-au atras, ci un complex de factori. Este vorba de blogul creatorului, de artwork-urile prezentate de acesta de-a lungul timpului, de elementele din viaţa sa personală, proiectele colaterale la care a participat - o viaţă de designer în domeniul jocurilor. În plus, mi-a plăcut foarte mult mica bandă desenată în care prezintă personajele din Lylian.

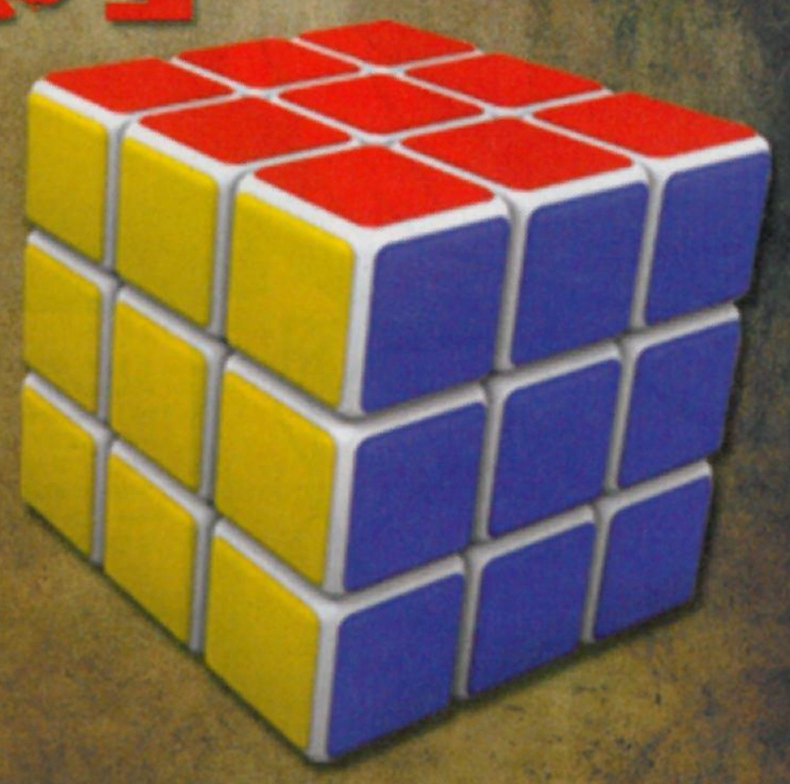


Una peste alta, jocul şi contextul în care mi-a fost prezentat m-au făcut curios să aflu mai multe despre astfel de oameni şi întâmplări din industria în care, cu necontenită uimire, prestez.

■ **Marius Ghinea**



JOCUL ANULUI 2010



SHOOTER
S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT



Al treilea S.T.A.L.K.E.R., anume Call of Pripyat, își are locul întâi meritat la categoria shooter nu doar pentru că este mai bun decât Clear Sky, dar și pentru că ne-a făcut pe unii din redacție să ne șoptim în barbă că așa ar trebui făcut un shooter. Adică open ended, larg deschis posibilităților diferite de abordare a numeroaselor misiuni disponibile pe o ditamai harta de nivel. Explorarea însoțită de mister și de o permanentă tensiune dau nota distinctivă a seriei, subliniată de contraste: zumzetul insectelor și ciripitul păsărelelor în soarele leneș al unei seri de vară pot fi oricând acoperite de urlete, răgete, zbierete sau mîrâituri, dublate de împușcături și explozii. Același peisaj seren la care poți privi ore în șir fără să te mai saturi devine odată cu căderea nopții un loc de coșmar în care aștepți lumina câte unui fulger pentru a-ți putea vedea inamicii. Dar, pe lângă feelingul și grafica aparte, în Call of Pripyat mai avem și arme modelate realist, un engine de micromanagement al upgrade-urilor și reparațiilor de echipament, suite de misiuni colaterale interesante și o questă principală convingătoare și imersivă. Colac peste pupăză, unii oponenți sunt de-a dreptul crânceni, iar întâlnirile cu ei memorabile - AI-ul de calitate face din lupta urbană o experiență pe care celelalte jocuri de gen încă o mai au ca obiectiv de atins.

ACTION
SPLINTER CELL: CONVICTION



Splinter Cell: Conviction nu este doar un sequel, ci și un reboot al seriei în adevăratul sens al cuvântului. Renunțând la o parte dintre elementele de stealth mai greoaie, Conviction evoluează într-o nouă direcție, introducând o mecanică de joc orientată mai mult spre acțiune, dar excelent implementată. Pe undeva, era de așteptat să se întâmple asta. Cert este că actuala evoluție a lui Sam Fisher de la vânat la vânător s-a materializat sub forma unuia dintre cele mai bune jocuri de acțiune de tip stealth din ultima vreme, iar asta în ciuda unei campanii single player surprinzător de scurtă. Ideea de a utiliza jocul de lumini și umbre în avantajul tău este excelent implementată, iar ca urmare, atacurile au căpătat noi dimensiuni din punctul de vedere al manierei execuției. Sam a redevenit asasinul de odinioară, dar este mai versatil, iar talentul său de acrobat îl egalează, acum, chiar și pe cel al Prințului persan. Și totuși, Conviction strălucește mai ales în multiplayer, unde joaca în cooperativ de-a lungul unui soi de prequel al campaniei principale, ține capul de afiș și dă un exemplu în materie de coordonare. Pachet complet.

STRATEGIE
NAPOLEON: TOTAL WAR



E foarte limpede că 2010 a fost anul sequel-urilor, ba chiar al sequel-urilor de calitate. Între două astfel de urmări ale unei serii, am ales Napoleon: Total War în detrimentul lui Starcraft 2 în special pentru că acesta din urmă s-a chinuit (a se citi scremut) mult mai mult timp ca să apară pe piață, decât produsul celor de la Creative Assembly. Iar asta la un număr comparabil de noutăți și inovații aduse de cele două titluri, adică nu tocmai extrem de multe. Totuși, la Napoleon, micile adăugiri de realism, precum uzura trupelor, ne-au făcut să apreciem și mai mult campaniile bine modelate sub aspect istoric și foarte interesante strategic, nu doar la nivel tactic. Pe deasupra, am punctat generos faptul că producătorul a ascultat doleanțele de secole ale pasionaților seriei și le-a oferit un foarte bine gândit mod de joc multiplayer - atât pentru întreaga campanie, cât și pentru bătălii individuale din campania de single. Această integrare a componentei multiplayer într-o campanie de single player este fără precedent în domeniu și o reușită demnă de jocul pe care l-am considerat cel mai bun la categoria strategie în anul ce a trecut.

RPG
FALLOUT: NEW VEGAS



Deși n-a fost un an foarte bătăios în materie de RPG-uri de mare calibru, după dezamăgirea numită Fallout 3, nu cred că mai aștepta careva mare lucru de la New Vegas. Poate doar un licăr de speranță, care a fost transformat în extaz pur de munca celor de la Obsidian. În ciuda mormanului de bug-uri și a engine-ului prăfuit de Oblivion, modificările spre bine și reconstruirea universului consacrat în special de Fallout 2, cu multe idei preluate din defunctul Van Buren (Fallout 3-ul care n-a mai fost), au reușit să ridice New Vegas, din punctul nostru de vedere, cu mult deasupra celorlalte titluri similare din ultimii ani și în mod cert din 2010.

ADVENTURE
HEAVY RAIN



Când te gândești la cele mai bune jocuri adventure ale tuturor timpurilor, nu poți trece cu vederea Heavy Rain. O gură de aer proaspăt, Heavy Rain poate deveni un etalon pentru viitorul jocurilor de gen. O poveste ramificată, plină de suspans și cu zeci de finaluri posibile, un mod de control cu totul special și inedit, plus trăiri interioare ale personajelor care te lasă cu gura căscată fac deliciul acestui joc. Poate cea mai mare valoare a sa este rejucabilitatea de care dă dovadă. Trendul jocurilor adventure nu era deloc legat de rejucabilitate. Da, ai fi putut relua aventura, doar pentru că a fost extraordinară, dar nu pentru că ai fi putut face altceva. Iată că Heavy Rain îți dă posibilitatea de a-l rejuca, urmând altă linie, găsind alte indicii care tura trecută ți-au scăpat, dar peste care acum dai din greșeală, iar firul epic se schimbă dramatic. Nu l-ați jucat? Nicio problemă, mai aveți timp.

MMORPG
WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM



Nu se poate să nu admiri Blizzard-ul pentru treaba bună care o face cu cel mai jucat MMO al vremurilor noastre. Nu degeaba nu mă pot desprinde de WoW nici după cinci ani. În decembrie anul trecut, Blizzard a lansat cel mai recent expansion al jocului care până în momentul de față are milioane de abonați lunar. A mărit level cap-ul la 85, a schimbat în proporție de 80% fața lumii din joc, a modificat engine-ul grafic aducându-l mai aproape de cerințele de azi, fără a modifica prea mult cerințele de sistem și ne-a aruncat într-un nou conflict cu cel care ne amenință existența. Existența din joc, evident. Până acum ceva vreme, recomandam WoW-ul tuturor celor care i-au negat puterea până acum. De acum înainte mă voi abține de la așa ceva, deoarece WoW-ul nu mai este doar un joc. Te acaparează, te fură existenței comune pe care o duci și te aruncă într-o lume din care cu greu ieși. Nu jucați WoW! Vă va plăcea prea mult și dozele necesare potolirii setei de WoW vor deveni din ce în ce mai dese și de mai lungă durată.

SIMULATOR AUTO
GRAN TURISMO 5



Ei bine, Dirt 2 și F1 2010, deși jocuri faine cu mașini, nu sunt nici arcade de tot, dar nici simulatoare pe de-a-ntregul. Cred că ar trebui gândită o categorie specială pentru Codemasters, pe care, pentru a evita orice nedreptate, să o câștige în fiecare an.

Și în care să se afle numai Codemasters, evident... Așa se face că, la capitolul simulare auto, nici unul din titlurile apărute în 2010 nu a avut vreo șansă în fața lui Gran Turismo 5. Care a adus cantitate și calitate, chiar dacă unele scăpări de concepție și bug-uri au mai scăzut din plăcerea de a-l juca. Oricum, în ce privește simularea propriu-zisă, nu s-a făcut nici un rabat, iar experiența oferită de Gran Turismo 5 a fost superlativul de realism și varietate al anului trecut.

SIMULATOR SPORTIV
FIFA 11



Ca în fiecare an, ajungem la capitolul simulator sportiv, pe care, ca în fiecare an, îl câștigă FIFA 11. Nu v-ați săturat? Eu da. Promit ca anul acesta să nu mă ating de FIFA 12! Desigur că va fi o promisiune de care nu mă voi putea ține. Și nu din vina mea. Am prieteni care sunt dependenți de FIFA, la fel cum sunt eu dependent de WoW. Iar campionatele de FIFA sunt deosebit de plăcute. Bere, pizza, mult fum, prietene refugiate prin cine știe ce cotloane, doar ca să nu ne audă. Ce mai... Adevărată viață de burlac pentru câteva ore. Fără reproșuri, fără gelozii, fără priviri dezaprobatoare și atitudini amenințătoare. Un viciu acceptat, tolerat și poate chiar încurajat din când în când. Iar FIFA 11 ne-a dat ocazia anul acesta să facem multe campionate în care noi, băieții, ne-am simțit bine. Mulțumim EA că ne dai ocazia să ne bucurăm de serile între băieți în compania celui mai bun simulator de fotbal al vremii. Încet-încet se apropie de ceea ce vrem cu adevărat de la un joc cu și despre fotbal.

FIGHTING
UFC 2010 UNDISPUTED



Anul trecut a fost un an slab din punctul de vedere al jocurilor de bătaie. Mă refer doar la număr, nu la calitate. Am avut de ales între UFC 2010 şi Street Fighter IV. Alegerea nu a fost deloc uşoară la început. Ambele jocuri sunt de mare clasă şi creează dependenţă pentru cine petrece mai mult de două ore în faţa lor. Însă când am pus în balanţă complexitatea UFC-ului, mi-am dat seama că Street Fighter joacă la pitici. În UFC 2010 nu este vorba doar despre bătaie şi de reflexele pe care le ai când ţii controller-ul în mână. Este vorba despre o vedere în perspectivă a stilului pe care vrei să-l abordezi şi perfecţionezi. Este vorba despre cât de bun eşti la managementul timpului pe care îl petreci în sala de antrenament. Este vorba despre şcolile de luptă pe care le frecventezi între luptele din octogon. Este vorba despre atenţia pe care o acorzi reacţiei publicului şi atitudinea faţă de adversar. Este vorba despre cât de pregătit mintal eşti să devii cel mai bun. Este vorba despre cât de bine îţi stăpâneşti stilul de luptă pentru a putea termina un meci în condiţiile impuse de luptele reale din octogon. Deşi toate astea par a se aplica doar în single player, ai fi surprins să vezi rezultatele pe care le ai în multiplayer, dacă ştii într-adevăr ce butoane să apeşi şi când să le apeşi.

PUZZLE
THE BALL



The Ball a evoluat frumos de la statutul de mod pentru Unreal Tournament 3, la cel de joc de sine stătător. Inventiv şi creativ, The Ball aduce un aer de prospeţime genului din care face parte. Majoritatea mecanismelor ce-i guvernează puzzle-urile sunt realizate în aşa fel, încât pare aproape imposibil să rămâi în impas, iar modurile diverse în care poate fi utilizată gigantica bilă de oţel, nu doar ca unealtă deschizătoare de uşi, ci şi ca armă, pot da satisfacţii nebănuite. Adăugaţi atmosfera lugrubă, efectele sonore care o accentuează şi perspectiva first person ce adaugă un plus de imersivitate, şi veţi obţine un joc inteligent, chiar îndrăzneţ, nicidecum un simulator de omorât maimuţe, cum le place unora să creadă.

ARCADE
SUPER MARIO GALAXY 2



Galaxy 2 este unul din jocurile cu un foarte mare respect pentru cumpărător, dar mai ales pentru joacă în general. Astfel, se poate întâmpla să descoperi deabia la sfârşitul jocului că Mario poate face un triplu salt. Chiar dacă te-ai descurcat fără el, primeşti astfel un mic bonus în gameplay, un artificiu care, deşi pare infim în scris, înseamnă foarte mult pentru jucător când ajunge să tragă cu ochiu' la lumile deja vizitate. Pentru că Nintendo nu s-a oprit la lucrurile mici. Fiecare planetă-lume are o stea (poate două) şi o medalie-cometă ascunse. Este o plăcere să stai să cauţi prin niveluri căile de a ajunge la ele, ca un adevărat explorator. Câteodată ştii clar ce ai de făcut, dar nu ai încă uneltele-abilităţile necesare, altă dată descoperi calea, dar se dovedeşte una foarte grea sau poate, din contră, vezi unde sunt, dar pur şi simplu nu-ţi trece prin cap cum ai putea să le ajungi. Cel mai rău-frumos este însă când revii pe o planetă micuţă care nu pare să aibă nici un secret şi te blochezi. Aceeaşi plăcere exploratoare am simţit-o şi-n primul SMG, dar parcă aici soluţiile sunt mai grele, mai incredibile, satisfacţia fiind cu atât mai mare odată cu descoperirea sau completarea unui traseu.

Super Mario Galaxy 2 este joacă pură, platforming, aventură, frumuseţe, magie. Continuarea unui clasic făcută cu suflet şi respect pentru fani.

INDIE
MINECRAFT



În copilărie am avut trei mari iubiri: Insula Misterioasă, Robinson Crusoe şi LEGO. Posibil să fi fost mai multe, din care nu aş exclude şi o anumită persoană de sex feminin care m-a servit cu tort şi avea un văr cu un sac de LEGO, dar pe Ea o păstrez pentru alt articol. Acum discutăm despre El. Minecraft, premiantul categoriei Indie, joc şi jucărie în acelaşi timp, a atins acea coardă sensibilă pe care doar tortul şi un joc în care eşti un mic şi neajutorat Robinson naufragiat pe o insulă misterioasă alcătuită în întregime din blocuri LEGO o pot atinge. Cu adevărat craftul e brăţară de aur...

TBS
BLOOD BOWL: LEGENDARY EDITION



Nu vă încredeţi în balonul oval. E un promiscuu parvenit, care încearcă să strice taman cele mai bune aspecte ale fotbalului american: umărul în stomac, genunchiul în coaste, crampoanele pe ţeastă şi linşarea jucătorilor de către public. Cel puţin, aşa arată copilul legitim al managerului sportiv cu TBS-urile din universul Warhammer, moşit de atitudinea ironică tipic englezească faţă de fotbalul american. Blood Bowl este cea mai fidelă transpunere a boardgame-ului omonim. Legendary Edition repară relativ multe dintre defectele predecesorului (nu pe toate, din păcate), aruncă în arenă 11 rase noi, dând naştere unor strategii total psihopate şi îndulceşte măcelul peste măsură. Orci, oameni, pitici, elfi, scheletăraie, şopârle şi mutanţi jucând geamănul malefic al fotbalului american? Epic Win! Dacă scad din pachet pateticul mod real-time, rămâne cea mai straşnică strategie pe ture a lui 2010.

COOP
LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT



Toată această interacţiune socială a zilelor noastre, când nu mai poţi să faci nici măcar un pipi în mijlocul pădurii fără să ai pe cineva lângă tine să-ţi ţină de şase, îşi spune cuvântul şi în lumea virtuală a jocurilor. Cele mai de succes jocuri ale vremii trebuie să aibă măcar un multiplayer serios, dacă nu un mod co-op de zile mari, pentru a fi considerate capodopere. Iată cum prietena noastră bună, Laura Croftea, o aventurieră singuratică, aflată până acum într-o monogamie perfectă cu un M16, a primit un partener de joacă la cererea publicului. Nu vă gândiţi la prostii, Laura nu va face niciodată tâmpenii, iar nude patch-ul nu este ceva cu care se mândreşte. Noul său prieten este un toltec musculos, pe care îl poate lua sub control un prieten al tău şi care o va ajuta pe Laura să sară din floare-n floare, să se caţere pe pereţi şi să extermine hoarde de adversari în timp record. Jocul despre care vă vorbesc are cel mai interesant mod cooperativ pe care l-am văzut în ultimii ani şi modifică radical percepţia mea despre cum poate fi apucat un joc din seria Tomb Raider.

GRAFICĂ
METRO 2033



Săracul, ar fi putut câştiga la atâtea categorii dacă producătorii nu s-ar fi încăpăţânat să-l facă linear, dacă n-ar avea lacune mari în poveste şi nu ar fi dus atât de tare în extremă gameplay-ul atmosferic. Pe de altă parte, strădania asta s-a reflectat pe deplin în zona vizuală, unde Metro e o bunăciune de joc, cu 90-60-90 de mii de shadere pe milimetru pătrat (şi un frame rate subuman chiar şi pe multe sisteme decente). Deşi excesul de efecte poate deveni obositor, ele au fost puse cel puţin în slujba atmosferei, care a avut de profitat enorm în urma gâtuirii procesoarelor şi a plăcilor video. Pe scurt, aşa ne-ar fi plăcut să arate open-world-ul din New Vegas. Poate peste doi-trei ani...

STORYLINE
FALLOUT: NEW VEGAS



Trimis fiind de-o rangeriţă bună în cercetarea unei aşezări, întâlnesc în zona periferică un bărbat care chiuia de bucurie, care bălmăjeşte că ar fi câştigat marele premiu la o loterie. Deşi nu mi-ar fi stricat nişte capace în plus, hotărăsc să las nebunul a-şi vedea de drum prin deşert, cu gând că voi pescui întreg avutul a doua zi, după ce va fi fost spintecat de giganticii scorpioni radioactivi aflaţi pe direcţia în care alerga. Ajungând în oraş, asist la un spectacol macabru, în care nişte indivizi care se credeau legionari romani îi răseseră aproape integral pe localnici din pricina lipsei de onoare şi a duplicităţii de care dăduseră dovadă. Fiecare trăsese un bilet, iar celebra loterie nu a făcut decât să decidă felul în care urmau să moară: crucificaţi, lent şi în chinuri sau repede şi fără dureri. Doar marele câştigător fusese cruţat, pentru a povesti şi altora cele întâmplate acolo... Când mă gândesc că istorioara asta e doar vârful aisbergului narativ pe care-l oferă New Vegas, singura întrebare rămasă este: câţi ani vor mai trece până să fie egalat sau chiar depăşit de un alt joc?

MULTIPLAYER
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



La prima vedere, multi-ul din Bad Company 2 nu se deosebeşte cu nimic de experienţele online din alte jocuri ale genului, care continuă să ne asalteze cu acelaşi conflict modern de atâţia ani de zile, însă odată ce ai intrat în prima partidă, vei constata că este diferit. În Bad Company 2 munca în echipă este esenţială, pentru că numai aşa îţi poţi asigura supravieţuirea, iar clasele de personaje - fie că este vorba despre medic, inginer sau infanterist - vin echipate nu doar cu arme de foc, ci şi cu diverse unelte ce pot ajuta substanţial efortul general; unii împart muniţie, alţii repară vehicule, aruncă clădiri în aer şi vindecă răniţii. Fiecare abilitate specială este esenţială pentru buna funcţionare a unei echipe, acestea fiind, adesea, mai importante chiar decât armele. La rândul lui, arsenalul poate fi îmbunătăţit, ca în orice shooter modern care se respectă, însă în cazul de faţă, orice bucăţică de echipament nou câştigată pare să aibă o importanţă mai mare şi o semnificaţie aparte, pentru că munceşti din greu ca să o dobândeşti, dar ai sentimentul că ai meritat-o cu vârf şi îndesat, în loc să-ţi fie oferită ca pe tavă după câteva sesiuni de joc. Apoi, mai există şi posibilitatea de a "modela" câmpul de luptă, fiecare clădire de pe hartă putând fi distrusă dacă ai vehicolul sau echipamentul necesar la îndemână. Prin urmare, jucătorii sunt obligaţi să rămână mereu în alertă şi să-şi schimbe opţiunile tactice din mers, pentru că aici, clădirile care sunt folosite adesea drept adăpost sigur de către oprtunişti prin alte jocuri, se pot transforma într-o clipită în propriile lor morminte. Aproape orice uşă poate fi spulberată cu ajutorul unui puşcoci, poţi lega încărcături explozive de ATV-uri şi să le faci apoi vânt în mijlocul bazei adverse, iar tancul se poate dovedi cel mai bun scut al unei echipe în drumul către următorul obiectiv. În Bad Company 2, opţiunile tactice par a fi nelimitate, iar ingeniozitatea şi munca în echipă pe un câmp de luptă aflat în continuă schimbare sunt răsplătite, parcă mai mult decât în orice altă experienţă multiplayer din 2010. Dacă ar fi să descriem pe scurt multiplayer-ul din Bad Company 2 am avea nevoie de un singur cuvânt: genial.

ARCADE AUTO
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



După ani buni, Electronic Arts ne-a pus din nou față în față cu Poliția Rutieră. Au revenit timpurile în care Margaretă Cap de Cretă era cel mai mare dușman al nostru. După ce am scris rândul de mai sus, m-am simțit prost. M-am simțit ca negrii din filmele cu americani care pentru polițiști folosesc apelativul porci. Nu e corect. Milițianul de la rutieră este cel mai bun prieten al nostru. Mai țineți minte emisiunea în care Vochină ne vorbea despre accidentele de pe drumurile patriei și ne avertiza asupra pericolelor vitezei excesive? Mare om. Ce dacă fiul său, deși adormea în fiecare seară pe sfaturile tatălui său de la Reflecții Rutiere, a condus o motocicletă fără carnet și a intrat într-o mașină de poliție? Fă ce spune popa, nu ce face. Așadar NFS: Hot Pursuit. Da. Cel mai fain arcade auto al anului trecut. Mașini mișto, trasee mișto, polițiști de treabă, DJ Bobo, tot ce vrei.

ACTION-ADVENTURE
GOD OF WAR 3



Arhetipul eroului modern, Kratos este cel care are un bumper sticker pe bara din spate a X5-ului pe care scrie I Eat Gods for Breakfast. Adevărat șerif stelar la capitolul măciuceală, spartanul nostru ne-a făcut cadou anul trecut una dintre cele mai epice bătălii pe care le-am văzut pe ecranul televizorului. Deși mă așteptam la ceva mega giga ultra, având în vedere versiunile anterioare ale jocului, nu mă așteptam chiar la ceva ATÂT de mega giga ultra. În afară de o campanie co-op, jocul este un tur de forță ce te poartă prin mitologia greacă într-un ritm alert, fără a te pierde în detalii inutile, dar fără a rata nimic din ceea ce înseamnă vechii zei. O minune grafică, un gameplay genial, un joc căruia regret acum că nu i-am dat un 10 curat. Merita din plin.

ACTION-RPG
MASS EFFECT 2



Senzația mea este că redacția revistei LEVEL se teme de linșaj. Probabil că este ceva destul de neplăcut în a fi înconjurat de o mulțime de țărani cu torțe care vociferează împroșcându-te cu ocări și lichide trupești. Iar apoi, zău așa, să fii zdrobit cu bâtele și călcat în picioare de aceeași mulțime poate că ar deranja un pic firile mai poetice și inimioarele de artiști - de care nu ducem lipsă pe aici, pe la sediu. Altfel, nu îmi explic cum a ajuns Mass Effect 2 să câștige ceva pe 2010. Bănuiesc, totuși, că fiecare dintre noi, muncitorii de la LEVEL, a dat astfel un premiu mascat jocurilor sau filmelor din care producătorii ME2 au furat cu multă nerușinare și fără nici o reținere, în scopul de a alcătui produsul comercial sintetic ideal pentru a satisface cât mai mulți cumpărători. Eu, M.G., am premiat pe această cale, spre exemplu, minunatul Star Control 2, din care Mass Effect 2 a preluat prost, reușind să o facă absolut plictisitoare și repetitivă, coborârea sondelor pe planete în căutare de resurse.

SUNET
RED DEAD REDEMPTION



Când zicem sunet, zicem întreaga componentă auditivă a unui joc. Având în vedere că vocea lui Marston încă-mi bântuie timpanele, pe fundalul acordurilor din „Bury Me Not On The Lone Prairie", spintecate de ropotul copitelor, ecouri ale împușcăturilor, tânguielile coioților și vântul care șuieră prin canioane, alegerea nu se poate îndrepta către alt joc. Strict tehnic vorbind, trebuie menționate Bad Company 2 și cel mai recent Medal of Honor pentru excelenta spațialitate.

JOCURI DE NEUITAT
AMNESIA: THE DARK DESCENT



Puteam să-l punem, spre exemplu, printre jocurile Indie. Sau să creăm categoria horror sau survival horror, anume pentru el. Unii au sugerat că nu e horror, e terror... Mă rog, există pe lumea asta un avânt ușor naiv de a cataloga orice. Dar lucrurile bune, cu adevărat bune, se sustrag procustării și înghioldirii cu sila în Fecioara de Fier a categoriilor, pe care au bunul obicei de a le transcende. Așa se face că Amnesia ne-a tot scăpat din încadrările meschine în care am încercat să-l cuprindem, câștigându-și, în schimb, locul în extrem de exclusivistul cerc al jocurilor pe care nu le mai poți uita... nici... dacă... ai... vrea...

PREMIUL „DARKNESS WITHIN"
THE VOID



Ar fi putut candida cu succes la categoria „Jocul anului" dacă am fi fost niște sensibili inteligenți cu testicule mari. Cum din tot acest necesar posedăm, evident din preaplin (sic!), numai organele menționate, The Void a ajuns șef peste o categorie a lui, aflându-se la rândul său printre acele titluri care se cam sustrag catalogării. Plin de artă, vizuală și nu numai, excelent gândit ca joc de management al unei resurse susceptibile la surprinzătoare și multiple transformări, The Void conturează un Univers în care nu este deloc imposibil să te regăsești atunci când îți vei mai rămâne numai tu, ție. Obligatoriu de jucat în mult prea rarele ocazii în care viața te lasă să obții starea de spirit necesară.

PREMIUL „A GOTHIC FAIL"
ARCANIA: GOTHIC 4



Numai bine ce ajunseserăm la consens - 2010 a fost un an fast pentru sequel-uri - că a trebuit să confirmăm această regulă printr-o zguduitoare excepție. JoWood a dovedit că din proprietar al francizei Gothic a devenit un parazit al acesteia. Încercând să stoarcă totul din numele celebrei serii create și susținute cu geniu vreme de trei titluri de către Piranha Bytes, JoWood a reușit să rateze în amănunt aproape fiecare element esențial de gameplay specific Gothic-urilor, poate mai puțin grafica. A, și da, a mai ratat ceva - nu a lansat Gothic 4 cu bug-uri majore, ăsta fiind un dat al seriei încă de la primul titlu al acesteia. De un singur lucru mi-e groază: ce voi scrie când voi prezenta Arcania în revistă dacă la un moment dat vi-l vom oferi ca „A Gothic Full".

CEL MAI VECHI JOC NOU
STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY



Plutind pe aripile libertății, jucăm un joc ce ne trezește amintiri. Stai un pic și te gândești la vremurile de mult apuse, când Kerrigan nu-și purta scheletul p-afară, iar Raynor, dacă punea mâna pe un dorsal, simțea și el o bucă, nu se înțepa într-un ciot. Amintirile te năpădesc și visezi cu ochii deschiși la flotele de carrier-e, la zerlingi și la armate de dark templar-i care nenorocesc tot ce prind în cale. Deschizi ochii și te pocnește un deja-vu. Aceleași carrier-e, aceiași zerlingi și aceleași buncăre acoperă ecranul din fața ta. Dar ce se întâmplă? Uite ce de poligoane! Clar, e un joc complet nou. Nici nu se compară cu vechiul Starcraft. Ai un cu totul alt sentiment de împlinire acum când îl poți juca într-o rezoluție mai mare, iar cinematicurile beneficiază de măreața realizare a lip sync-ului. Slavă Domnului! Am crezut că sunt din nou în 1998 și am 18 ani. Ce vremuri…

EVOLUTIA SE BAZEAZĂ PE MATERIALE
MINECRAFT



Ng cel Blând, părintele Științei și Ingineriei Materialelor, nu era un sapiens ca oricare altul. Desigur, ca oricărui membru al speciei sale, îi făcea o deosebită plăcere să se scarpine în liniște, la umbră, sau să fugărească sapiense prin pădurile de foioase împreună cu bătrânii tribului, pe care alimentația sănătoasă și traiul în mijlocul naturii îi făcuseră uimitor de sprinteni pentru vârsta lor. Dar atât. Natura nu l-a înzestrat cu simțul estetic și pasiunea pentru frumos ale confraților săi, vânătorii, ale căror picturi făceau ravagii printre consumatorii de artă și fleici de mamut ai comunei primitive, Dolhasca. Gânditorii tribului îl ocoleau de la o poștă sau chicoteau răutăcioși și-l arătau cu degetul la petrecerile tribale, căci cum poți trata altfel o maimuță ignorantă care nu s-a întrebat niciodată dacă pământul este dreptunghiular și plat, ca lespedea pe care-și servea șeful de trib masa, sau, dimpotrivă, cubic, ca porcușorii cei roz ai lui Îg'h cel Mirositor. Drept urmare, Ng cel Blând își petrecea nopțile mâzgălind mustăți bourilor, urșilor de peșteră și mamuților desenați de artiștii-vânători/culegători ai comunității. Sau, dacă avusese o zi deosebit de proastă, se ușura cu răutate în chiupurile cu ocru puse deoparte pentru vânătoarea și galeria de toamnă. Într-un final, delăsarea, lipsa de interes pentru problemele materiale și spirituale ale tribului, dar îndeosebi obiceiurile sale nocturne i-au adus exilul. Pentru o vreme, Ng a fost fericit. Viitorul îi zâmbea, viața părea simplă. Tolănit la umbră, fără grija zilei de mâine, Ng admira minunățiile Mamei Natură de la răsărit până la apus. Când sufletelul lui cel mărunt se dovedea neîncăpător pentru frumusețea neasemuită a unghiului drept, sapiensul nostru vărsa o lacrimă de fericire, iar apoi pleca să arunce omizi într-o uriașă cascadă de lavă. Trai pe vătrai pentru preafericitul Ng. Dar a venit Noaptea și, odată cu ea, au apărut Scheleții de Peșteră, Zombie-ul Moscat și stafiile vânătorilor ghinioniști. Nu se știe clar dacă dihăniile preistorice erau cu adevărat înfometate sau doar voiau să-l învețe pe Ng ce-i aia muncă adevărată, cert e că de frica lor și, sătul să-și sape groapa cu mâna în fiecare noapte, Ng a descoperit Materialul și puterile sale zeiești. Materialul s-a transformat în topor, toporul în lopată, lopata în târnăcop, târnăcopul în sabie, sabia în sapă, sapa în sumator pe 16 biți, iar la capăt de drum, în curtea palatului complet automatizat, alături de cele trei piramide de aur și ziguratul de diamant, trona o mașinărie gigantică de zbor despre care Ng povestește și acum nepoților că i-a fost arătată în vis de un anume Kirk. A fost un an bun...

BUNE ȘI RELE ÎN 2010

KiMO

2010 a fost anul cu unele dintre cele mai mari reduceri la jocurile distribuite prin Steam, motiv pentru care Metro 2033, seriile S.T.A.L.K.E.R și GTA mi-au îmbogățit colecția. Uneori, merită să aștepți puțin mai mult, ca să le cumperi la nici un sfert din prețul original. Bun Steam.



Anul 2010 a fost ultimul pentru studioul englez Bizzare Creations, cunoscut pentru creații de excepție precum Project Gotham Racing 4 - unul dintre cele mai bune simulatoare auto din toate timpurile, Blur - un joc de curse auto deosebit, și nebunia arcade care s-a numit Geometry Wars. Cel din urmă, în mod special, îmi va rămâne pe veci instalat în sistem. Dar după un James Bond 007: Blood Stone care n-a adus vânzările scontate în visteria mahărilor de la Activision, aceștia din urmă au decis să scoată Bizzare la vânzare. Cumpărători n-au apărut însă, iar costumații de la Activision au decis să închidă rapid și definitiv studioul, punându-i angajații pe dumuri. Oare chiar nu se mai putea face nimic? Mă îndoiesc că doza de creativitate a scăzut atât de mult în rândurile angajaților de la Bizzare încât să fie trimitiși absolut toți la plimbare. A mai murit un colț de originalitate și creativitate. Bad Activision, bad!

CELE MAI AȘTEPTATE JOCURI ÎN 2011:

Batman: Arkham City
Portal 2
L.A. Noir

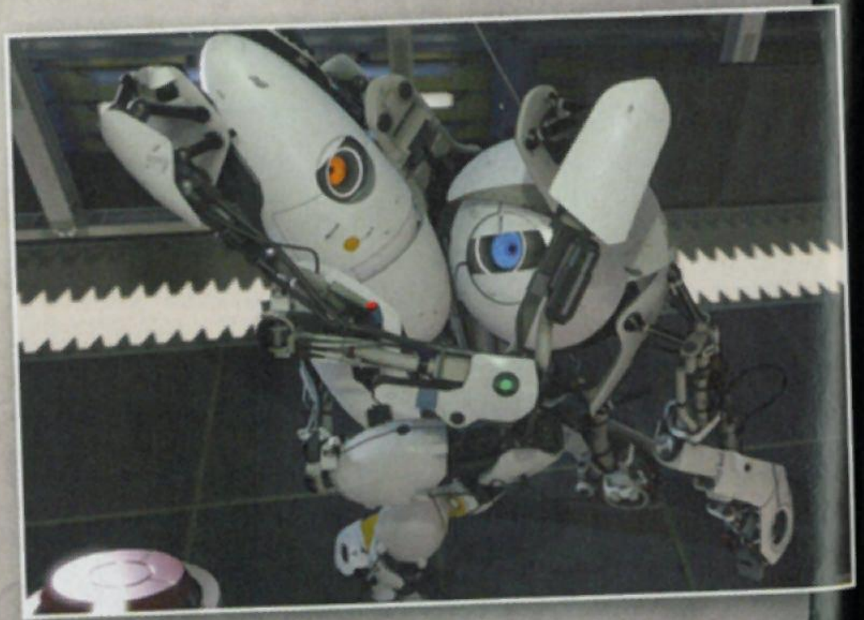
Koniec

Cea mai mare problemă a mea după un an de jocuri care mai de care mai bune sau mai proaste, este că mintea îmi este atât de odihnită încât nu-mi aduc aminte mai nimic. Cred că este un mecanism de apărare, pentru a o putea lua de la capăt liniștit. Acum a venit pacostea asta cu remember 2010, iar eu stau și mă uit ca prostul la o pagină goală, încercând să rememorez timpurile plăcute petrecute în fața calculatorului, jucând altceva decât WoW. Dar brusc, îmi aduc aminte de Heavy Rain și suflul nou dat adventure-ului, de grandoarea deificată din God of War 3, de măciucelile pline de sânge și durere din UFC 2010 și parcă îmi crește un pic inima. Am avut ceva jocuri bune anul trecut. Stai, Fallout: New Vegas strigă de undeva, umilit că a fost uitat, dar dezamăgirea îi este de scurtă durată. A făcut onoare genului RPG, așa că intră și el în top preferințelor mele din anul 2010. Dar parcă aș alege Stalker: Pripyat. Apropo, de ce nu a ieșit Stalker jocul anului?

CELE MAI AȘTEPTATE JOCURI ÎN 2011:

Portal 2
Deus Ex 3
Dead Space 2
Sega Bass Fishing
Dragon Age 2

Și pentru cele mai proaste jocuri ale anului trecut am aceeași problemă. Le-am uitat. Ba chiar cred că la un nivel subconștient am ales să le uit. Așa că iar casc ochii la pagina goală și mă strofoc să-mi aduc aminte când înjuram în fața ecranului. Sunt convins că acele momente au fost multe, dar uitarea mea este atât de bine educată încât nimic nu-mi vine în cap. Haideți jocuri proaste! Ieșiți la suprafață că sunteți cu ghiotura! Aaaaaah, strigă Gothic 4, alege-mă pe mine, stăpâne! Eu cel cu povestea de doi lei, eu cel cu personalitate zero și fani mii și mii. Fie, Gothic 4 ai câștigat titlul de cel mai prost joc al anului 2010. Și asta doar pentru că ai fost primul de care miam adus aminte. Tare prost, neică, jocul acesta… Cine mă strigă, în noooaaaaapteeeee? Să fii tu oare, Kane & Lynch 2? Dar desigur, poți și tu să fii cap de afiș, să stai braț la braț cu Fuiego promovând colinde lacrimogene pentru părinți. De ce oare Fuiego cântă doar pentru părinți, nu știu… o fi gerontofil.



cioLAN

În vara lui 2010 am avut o idee excelentă. Am precomandat Amnesia după exact cinci secunde de gândire. Încă de la Penumbra i-am citit pe suedeji că au oareşce bucurii la Lovecraft, dar încă n-au suficient curaj (sau capital) să-şi dea arama pe faţă. Amnesia a apărut, a fost un joc al naibii de bun, mult mai apropiat de spaimele lui Howard Phillips decât seria Penumbra şi, poate cel mai important, nu şi-a falimentat creatorii cum a făcut-o Dark Corners of The Earth. Dimpotrivă, cele peste 200 000 de copii vândute le-au asigurat suedezilor o fărâmă de stabilitate financiară care le va permite să lanseze încă un joc în următorii doi ani. Dacă veţi juca (sau aţi jucat deja) Amnesia sau cunoaşteţi cel puţin trei companii ruinate de un joc genial, probabil veţi înţelege de ce consider că marele plus al lui 2010 e supravieţuirea studiourilor Frictional Games.

CELE MAI AȘTEPTATE JOCURI ÎN 2011:

Age of Decadence
Avadon: The Black Fortress
Dawn of War II: Retribution
Deus Ex: Human Revolution
Batman: Arkham City

23 de milioane de oameni au considerat că este absolut normal să plăteşti 14 euro pentru cinci hărţi, dar nici măcar un sfert dintre ei nu ar plăti 10 euro pentru Call of Pripyat. Chemarea Datoriei e mai puternică decât Chemarea lu' Pripyat, da eu nu m-am dus. Din ce în ce mai multe DLC-uri, bonusuri şi exclusivităţi care fragmentează comunitățile întreţin artificial războiul PC vs. Console, digital vs. retail şi sunt o mare m**e la adresa prostanilor care te-au adus unde eşti. Un shooter XCOM şi un remake Jagged Alliance 2 în timp real. Un Gothic casual, dă consolă, care nici măcar nu te-a scăpat de insolvenţă, dar a reuşit să te „salveze" de o mică armată de clienţi siguri. În 2010 violența e OK, softcore-ul e şi mai OK că-ţi vinde jocul şi minorilor, sexul explicit nu, că n-ai cum să-l bagi pe gâtul celor sub 18 ani. Şi oricum, noi, oamenii, ne înmulţim prin bătaie. Sexul e doar de sanchi. Ne căpăcim partenerii până când se divid, ca amibele, misterul reproducerii e dezlegat în totalitate. În 2010 Microsoft realizează că X360 e o consolă de familie şi decide că jocurile erotice care să profite de noul Kinect n-au ce căuta lângă Grand Theft Auto 4 cel family friendly. Sau lângă sânii pe jumătate dezgoliţi ai fecioarelor din Two Worlds 2. „Kinect sex game will not become a reality!", declară un oficial cu ochii injectaţi. Să mori tu? Well, întotdeauna există hack-uri şi, în lipsa lor, sunt sigur că veţi găsi o modalitate mai puţin complicată de a vă transforma Kinect-ul în jucărie erotică şi energia cinetică în energie porno. Şi dacă tot veni vorba de porno, Brad, ia-ţi Gamers Bill of Rights şi înfige-ţi-o undeva. Sau întoarce-te în timp şi amână Elemental până în anul 2012, când vom număra meteoriţii din atmosferă, nu bug-urile lui Elemental. Mai vreţi? Eu nu.



GHINEA MARIUS

Unul din lucrurile bune ale anului trecut s-a întâmplat în vară, seara pe terasă la Fifi, când Caleb mi-a vorbit despre Minecraft, pe care tocmai îl descoperise. Nene, să fi văzut acolo entuziasm, ochi strălucitori şi energie în analiza la o bere a unui joc! Am fost impresionat la modul cel mai sincer. Dacă aşa ceva era posibil în 2010, înseamnă că jocurile pe calculator încă mai dau cu plus pentru cei pasionaţi. Deci, există speranţă.

CELE MAI AȘTEPTATE JOCURI ÎN 2011:

GTR 3
Total War: Shogun 2
Alice: Madness Returns
Syberia 3
Portal 2

Una din cele mai tâmpite - scuze pentru cuvântul prea slab - decizii din industria jocurilor luate în anul ce a trecut a fost cea prin care Electronic Arts a lansat DLC-uri exclusive, dar pentru diferite console, ale jocului lor Need for Speed Shift - titlu existent atât pentru PC, cât şi pentru PS3 şi Xbox 360. Astfel, DLC-ul Ferrari a fost lansat exclusiv pentru Xbox 360, iar DLC-ul Exotic Racing Pack (care conţinea, pe lângă anumite modele noi de maşini, şi câteva versiuni ale celebrului circuit de la Monaco) a apărut numai pentru PS3. Nu este nevoie să mai pomenesc ce nemulţumire uriaşă a declanşat o asemenea mârlănie. Din fericire, fani entuziaşti au reuşit cu mult, mult efort, să porteze pe PC mare parte din conţinutul acestor DLC-uri, pe care, altfel, EA ar fi câştigat bani buni - toţi pasionaţii le-am dorit şi le-am fi cumpărat fără să crâcnim. Această dovadă de dispreţ suveran faţă de milioanele de fani ai jocului m-a determinat să şterg Shift 2 din lista celor mai aşteptate titluri ale anului 2011 - Electronic Arts are foarte multe de făcut ca să-şi spele păcatele în faţa noastră.



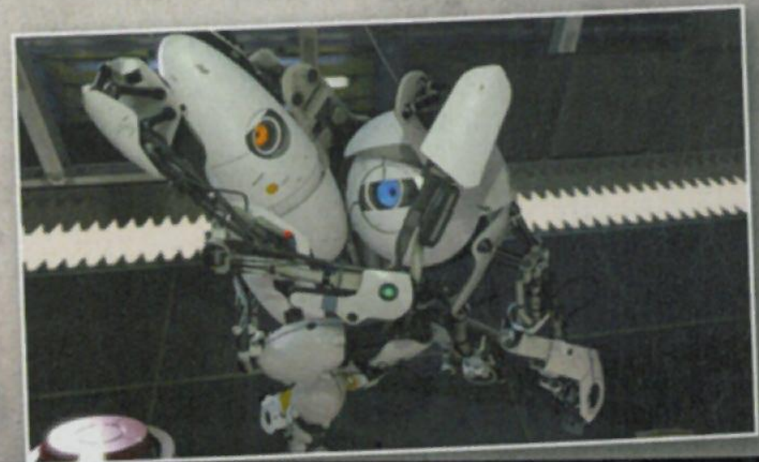
CALEB

După un an mai lung decât un marfar ca la carte, dar care a zburat peste mine mai repede decât TGV-ul, am rămas cu gustul de indie proaspăt al Minecraft-ului, iar Red Dead Redemption mi-a amintit de frageda copilărie în care devoram Karl May. Sunt mai tacticos de când prestez prin Bad Company 2, încă mai cred în RPG mulţumită lui New Vegas, am răspuns chemării lui Pripyat fără ezitare, iar multiplayer-ul din AC Brotherhood mi-a dat din nou speranţă în marii producători, dar adevărata descoperire a lui 2010 zace în pânticele terenului pe care zilnic, echipele de orci schimbă politeţuri dătătoare de contuzii cu amazoanele, în cel mai old school mod, cu o minge pe care trebuie s-o... parcă... la naiba, am uitat din nou. Ok, Carmol Extra, sari la gâtul cucoanei! La gât, m-auzi?

CELE MAI AȘTEPTATE JOCURI ÎN 2011:

Portal 2
Monaco
Rock of Ages
L.A. Noire
Spy Party
The Witcher 2: Assassins of Kings
Total War: Shogun 2

Anul ăsta mi-a rezervat câteva semi-surprize neplăcute. Un joc identic în esenţă cu cel puţin trei iteraţii precedente, fără balistică, cu un sunet poziţional inexistent ia premiul pentru cel mai bun shooter de la mari publicaţii de specialitate (Black Ops, aţi ghicit). Super Meat Boy e premiat de alţii ca fiind cel mai bun indie într-o lume în care au apărut Minecraft şi Amnesia. Alţi liber-cugetători şi jurnalişti de gaming laudă subtilităţile poveştii şi profunzimea personajelor din Mafia II, apoi deplâng eşecul numit New Vegas, care n-ar trebui jucat de nimeni din pricina multitudinii de bug-uri. Colac peste pupăză, o trântă de joc precum Mass Effect 2 este considerat de majoritate ca fiind cel mai bun RPG (măcar de-ar fi RPG şi nu dating sim, ce să mai zic de bun). Băi, trăim într-o lume în care opinia publică a devenit de râsul curcilor, iar „dorinţele" oamenilor sunt educate de trenduri. Chiar atât de murdare erau creierele, atât de scârboase circumvoluţiunile, încât trebuiau spălate la 90 de grade cu extra clătire şi netezite cu fierul de călcat?

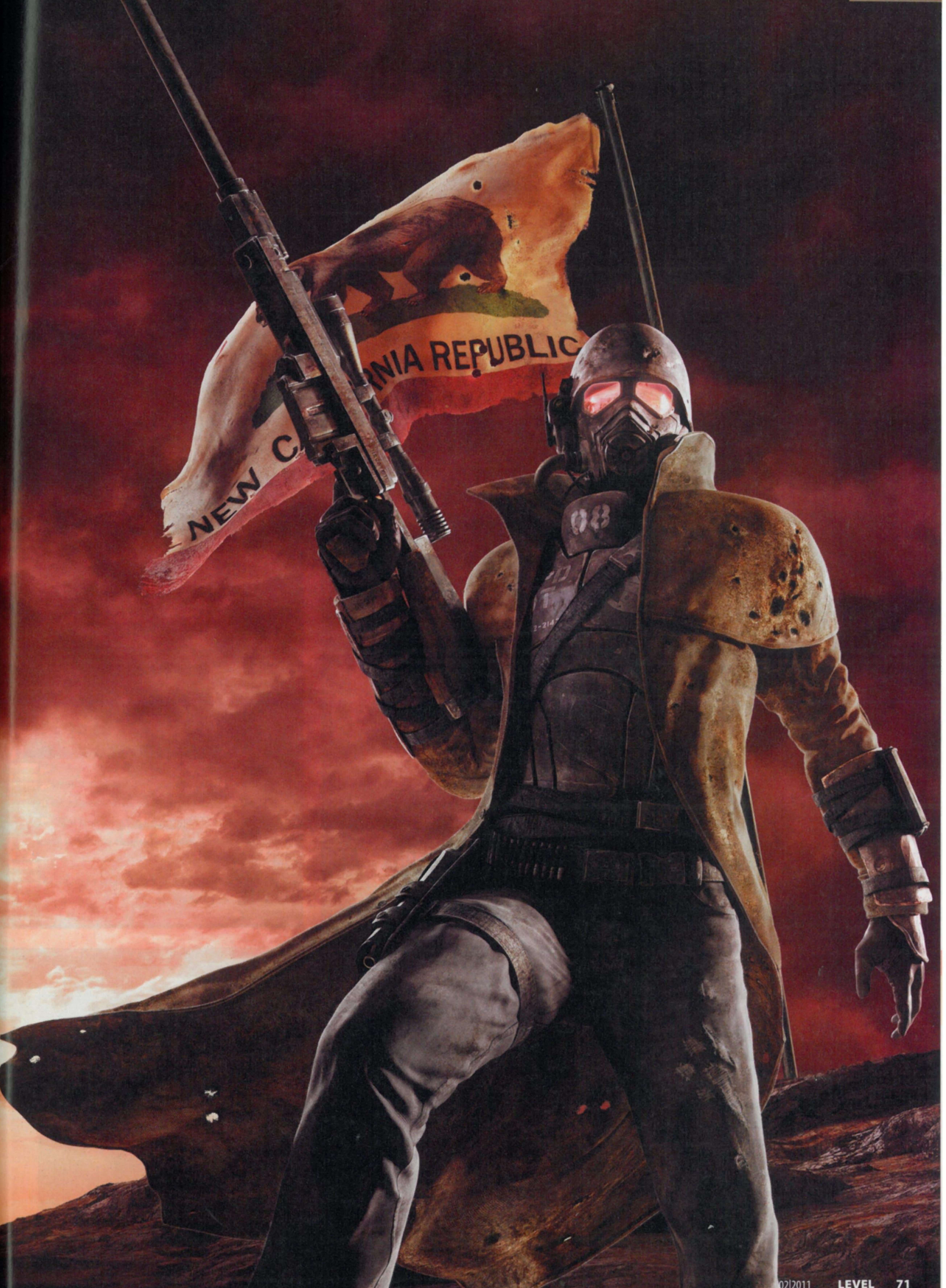


Nu e un secret că grupului select de erpegişti cuibăriţi confortabil în sânul redacţiei LEVEL, ca nişte şerpi gata să muşte mâna care i-a hrănit cu Oblivion, i-a displăcut profund Fallout-ul cu numărul trei, ieşit de pe poarta uzinelor de sandbox Bethesda. Atât de mult, încât am căzut cu toţii de acord, fără să ne batem, că franciza e iremediabil pierdută, îngropată adânc de tot sub un strat gros de marketing radioactiv, pitici de grădină şi leagăne ruginite. Contrar opiniei noastre nu prea măgulitoare, Fallout 3 a încasat premii peste premii, trebuşoară care ne-a răpit şi ultima fărâmă de speranţă că o să vedem vreodată un Fallout mai acătării.

Dar miracolul s-a întâmplat în cele din urmă, iar Fallout s-a ridicat hotărât din grămezile de moloz şi praf radioaciv, ne-a dezmorţit inimile iradiate de predecesorul său şi ne-a reamintit cât de fain e să te joci, să cutreieri pustietatea postnucleară, să căpăceşti slaveri şi să mai schimbi o vorbă de duh cu locuitorii plini de nevoi ai deşertului postapocaliptic. Ne veţi ierta, deci, că am ales drept jocul anului un RPG care, de câte ori are ocazia, încearcă să sfideze regulile RPG-ului modern. Dialoguri cu miez, mai lungi de un rând, poveste de Doamne-ajută care face efortul de a nu-ţi insulta inteligenţa, personaje bine conturate, un simţ al proporţiilor, libertate de mişcare şi de decizie şi, cel mai important, bun gust. Şi bun simţ.

JOCUL ANULUI 2010

Fallout® NEW VEGAS





Dash and the Stolen Treasure

[EXTRA pe DVD]

Dash and the Stolen Treasure este un platformer cu aromă de Crash Bandicot realizat de cinci studenți ai Universității Pompeu Fabra din Spania, iar de la concept până la produsul final a durat un an.

Eroul principal este Dash, un pirat faimos care, surprinzător, se teme de apă. Viața lui se schimbă radical în clipa în care un grup de hoți intitulat Banda Rechinilor Pirați (și orbi pe deasupra, cu excepția șefului) îi fură întreaga comoară de sub nas, drept pentru care se grăbește să o recupereze prin orice mijloace. Adică adunând monezi și troznind borfași, după ce evadează din butoiul căruia pirații rechini i-au făcut vânt în mare. Din punctul de vedere vizual, dar și ca gameplay, jocul se inspiră foarte mult din seriile Zelda și Jak & Daxter, prezentându-se cu un spațiu de joc foarte colorat și strălucitor. Oamenii din spatele lui au făcut o treabă excelentă în a realiza o experiență foarte plăcută din aproape toate punctele de vedere, cu excepția voice acting-ului, care nu se potrivește de nicio culoare cu contextul. Însă chiar și așa, Dash and the Stolen Treasure rămâne o experiență distractivă. Problema este că jocul nu se pupă pre bine cu sistemul de operare Windows 7, rulând însă fără nicio problemă pe Windows XP. Problema în cauză va fi însă rezolvată într-o versiune viitoare.

Dash and the Stolen Treasure demonstrează că un grup mic de pasionați cu cunoștințe de programare și imaginație, poate realiza un joc. Și nu orice joc, ci unul care într-adevăr funcționează și te prinde în mreje. Aventura nu durează mai mult de 20 de minute, iar din punctul de vedere al controlului putem folosi atât combinația tastatură-mouse, dar și un contreller Xbox 360. Așadar, la joacă cu voi.

Dash and the Stolen Treasure e pe DVD și vă invită să jucați baseball cu caracatițele.







Ninja Senki

[EXTRA pe DVD]

Asemenea lui Dash and the Stolen Treasure, Ninja Senki a stat timp de un an în producție, dar se inspiră din jocuri NES precum Ninja Gaiden și Mega Man. Este tot un platformer, însă are un puternic iz retro ce ne aduce aminte de jocurile anilor '80 și este deosebit de greu. Dacă îmi amintesc bine, nici Ninja Gaiden nu este mai prejos din punctul ăsta de vedere. Se joacă simplu, acțiunile personajului limitându-se la alergat, salturi și aruncarea shuriken-urilor în direcția adversarilor. Poate executa chiar și salturi duble. Simplu ca „bună ziua", nu-i așa? Controlul este intuitiv, acțiunea fluidă, iar dificultatea nu pare niciodată exagerată. Dacă nu ne simțim bine în compania tastaturii, putem folosi liniștiți un gamepad.







O să vă placă chiar mai mult muzica și efectele sonore, autentice până în pânzele albe. Mai țineți minte jocurile de pe NES? Exact așa sună. Grafica este simplă, rezoluția fiind limitată la 160x144, și este sărac în culori. Poate că nu i-ar fi stricat mai multă varietate din acest punct de vedere. Primele niveluri sunt chiar monotone comparativ cu cele de final, mult mai colorate.
Dar chiar și așa, jocul arată bine pentru ceea ce vrea să fie. Mai mult decât atât, Ninja Senki oferă finaluri multiple, în funcție de cât de bine îl joci. Chiar dacă este deosebit de greu, jocul pare să-ți știe limitele și îți dă câteva șanse în plus, deși cere în continuare să dai tot ce e mai bun din tine, forțându-te, parcă, să atingi cu orice preț perfecțiunea. În plus, nu îți poți salva deloc progresul, chestie care complică și mai mult treburile. Dacă ai ieșit din joc, trebuie să iei aventura de la capăt, mai ales dacă vrei să vezi finalul. O fi el greu, dar nici noi nu mai suntem copii. Mai mult, joculetele este gratuit, astfel că orice împătimit al genului poate să pună fără nicio problemă mâna pe el. Și merită să intrați în opincile lui Hayate, maestrul shuriken plecat la drumul mare ca să răzbune moartea lui Kinuhime, prințesa clanului, pentru că nici nu știți ce pierdeți.

■ KiMO

Epic Battle Fantasy 3

www.kongregate.com/games/kupo707/epic-battle-fantasy-3



Acest tip de monstru subliniază faptul că jocul nu se adresează copiilor. Inițial am vrut să șterg din colț „More games @ Kongregate", dar apoi m-am gândit că merită să fie acolo.

Free to create



De unde începi în această industrie dacă să spunem nu ai bani, dar ai idei bune, imaginație, talent la desen, un calculator decent și foarte multă răbdare? Toate platformele au luat-o razna, costurile de producție ale jocurilor au ajuns să depășească orice imaginație, până și indie-urile promițătoare, în afara câtorva, sunt înghițite de vâltoarea informațională. Toate drumurile duc în iad. Hai ba! Întotdeauna între mastodonți își vor face loc alții, mai mici, dar mai versatili. Flash-ul este un bun exemplu, unul căruia-i lipsește însă o platformă dedicată care să atragă privirile asupra ei. Site-ul Kongregate încearcă să dezvolte exact asta, o structură, o casă, dacă vreți, a jocurilor de acest tip, țel care s-ar putea dovedi (dacă le iese) un adevărat cal troian pentru toate celelalte platforme. În curând aproape toate device-urile vor putea accesa internetul și cu această ocazie jocurile gratuite oferite de acesta (d-asta urăsc mulți Flash-ul și-l țin departe de consolele și telefoanele lor). Nu ai bani de alt joc pentru consolă? Nu-i nimic, accesezi internetul și încerci un Flash. În acest moment le numărăm pe degete pe cele care pot fi comparate cu jocurile bune de pe console, dar acest lucru se va schimba repede. Nu vrei să dai bani pe jocuri de mobil? Nu-i nimic, multe Flash-uri nu sunt în acest moment cu nimic mai prejos. Și așa mai departe, nu mai e mult și vom putea accesa internetul și cu frigiderul. Asta nu înseamnă însă că o să fie și suficient, la fel ca Dreamcast-ul, fără susținere, Flash-ul va muri sau poate că nu, dar nu va deveni niciodată mai mult decât o platformă multimedia folosită în x scopuri.

Aici apare Kongregate care, diferit de alte site-uri, încearcă să facă mai mult. Mult mai mult. În primul rând, știe să-i mulțumească utilizatorului, proporțional chiar, cu hardcore-ul din el. Și asta pentru că după ce ți-ai creat un user, gratuit, până și faptul că sari dintr-o pagină în alta poate fi considerat un joc. „Numele" tău câștigă experiență și crește în nivel exact ca într-un RPG. Dai o notă unui joc, primești un punct, câștigi o insignă (badge), care funcționează pe același principiu ca și trofeele introduse în mai toate jocurile de consolă, mai câștigi, în funcție de dificultatea lor, 5, 15 sau 30 de puncte și așa mai departe.

Toți producătorii sunt obligați să introducă badge-uri și tabele de scoruri în jocurile lor. Există chiar și camere de chat și servere dedicate (în cazul câtorva), acestea din urmă păstrând online avansul, rangul și din când în când chiar și salvările și permit în acest fel continuarea titlului preferat de la orice și oricâte device-uri. Avem clasamente, atât pe jocuri, cât și pe scoruri, iar titlurile, datorită specificului site-ului, tind să se adreseze mai ales jucătorilor „nu" de ocazie.

Dar K. nu s-a oprit aici. Compania face juma-juma toate câștigurile din urma publicității cu producătorii. Ai făcut un joc bun și ai atras reclame în meniul de încărcare? Primești jumătate din câștig. Voturile date de comunitate ți-au plasat jocul pe primele 3-10 locuri în acea săptămână/lună? Primești cotă parte din premii (în funcție de valoare, între 150 și 1500$). Ești atât de meseriaș încât comunitatea vrea o continuare sau pur și simplu altceva făcut de tine? Te poți trezi chiar și cu donații.



Prin Alaska, verificând dacă a scăpat vreun cufăr. Nu de alta, dar medaliile „deschide toate cuferele din zona x" nu se câștigă singure.

Ceva Epic

Jocul lunii ianuarie este „I am An Insane Rogue A.I.", în care ești... Glados (in your face Portal). Și a fost deja accesat de peste 700 de mii de ori, probabil 1 milion, până la apariția revistei.

K. (l-am prescurtat pentru că prea pare o reclamă tot ce am spus mai sus) a creat în acest fel o casă, o platformă, pentru producătorul sărac și ar fi bine să fim atenți la ce o să nască mințile acestor oameni. Dacă răzbești, aici următorul pas logic este piața iPhone, unde vei începe să simți ce înseamnă vânzarea, apoi liga mai mare, jocurile download-abile pentru console. Dacă răzbești și aici, deja nu mai ești un om, ești o mică firmă, iar posibilitățile tind să devină nelimitate (ce ți-e și cu romantismul ăsta).


Luptele (la plural, pentru că mi-am luat-o de 3 ori) purtate cu acest dragon cu 3 capete au fost dementiale. 6 ore pline de calcule, schimbări de strategie și din când în când rugi: „dă Doamne să nu mă nimerească..."



Așa ar trebui să arate fatalele. Parcă de la Planescape încoace, unde am găsit un inel care atrăgea un asteroid de pe orbită în luptă, nu am mai fost așa de mândru de o lovitură.

Epic Battle Fantasy 3 este unul dintre puii acestui site (bine, producătorul nu a avut nicio legătură la început cu site-ul, dar a tras potul cel mare și a ajuns să fie sponsorizat chiar de către K.) și, după părerea mea, primul Flaș care transcende linia trasată în mințile noastre între un joc de acest tip și unul de câțiva giga instalat pe HDD. Am luptat să-l pun la indie pentru că sunt de părere că nu e cu nimic mai prejos decât 80% din RPG-urile cu pretenții, dar... e bine și așa, e primul și suntem reticenți.

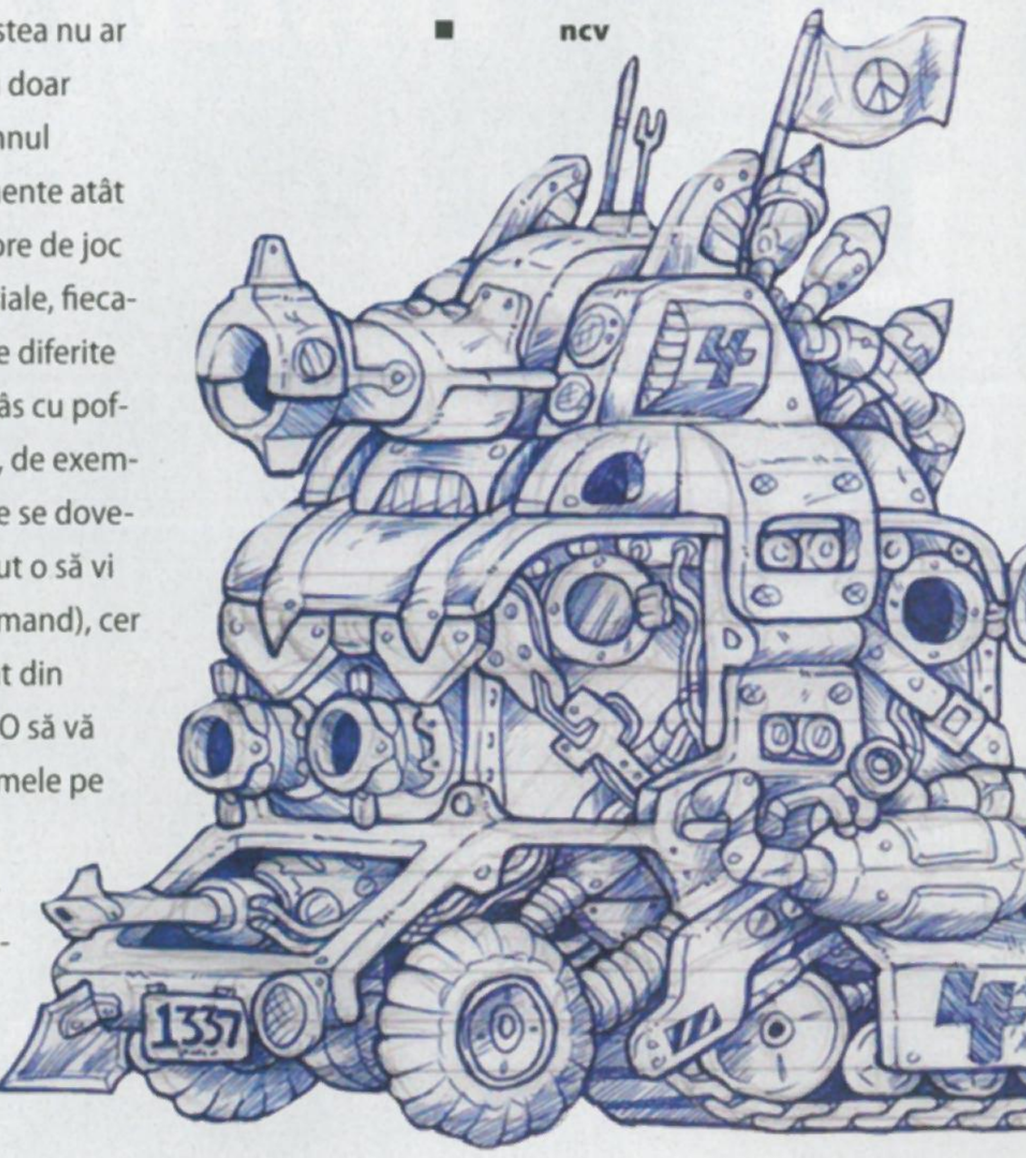
Jocul are poveste, haioasă și legată, cu tot cu mici scene animate (chiar și galerii de artwork-uri), 60 de medalii (achievement-uri) pornind de la unele simple precum „găsește 40 de echipamente" la altele deosebit de grele precum „aplică unui monstru 100.000 damage" sau altele, mai altfel, ca „brutalizator de porci". Avem lupte pe ture, skill-uri, magii, arme, mana, putere de atac, de apărare, rezistențe (vreo 10 de tipuri), acuratețe, dodge, item-uri ce pot fi îmbunătățite cu ingredientele găsite, mâncare, side-questuri, enciclopedie, până și minijoculețe (unul accesibil în ecranul de încărcare), magazine, chiar și un scanner cu care putem afla totul despre inamici. Mă opresc, deși mai știu, pentru că deja am subliniat mai multe caracteristici decât ne oferă majoritatea RPG-urilor cu pretenții.

Bineînțeles că toate astea nu ar avea nicio valoare dacă ar fi doar aruncate într-un univers oarecare, dar nu, domnul kupo707 reușește să îmbine toate aceste elemente atât de credibil încât o să te minunezi după 60 de ore de joc de faptul că încă mai vrei. Animațiile sunt bestiale, fiecare skill, magie și super având propriile (și foarte diferite aș putea spune) execuții. De mult nu am mai râs cu poftă după un super într-un RPG (unul dintre eroi, de exemplu, aruncă un tanc peste inamici). Inamici care se dovedesc și ei deosebiți și interesanți (deși la început o să vi se pară cam copilăroși). Luptele, pe hard (recomand), cer atenție și alegerea echipamentului potrivit atât din punctul de vedere al armelor, cât și al armurii. O să vă treziți că o îmbrăcați pe Natalie cu toate costumele pe care le aveți doar pentru a vedea cum arată. Personajele, rar mai prinzi în alte jocuri, reacționează la factori și comentează în mijlocul luptelor. Comedia e la ea acasă. Strategia la fel. Obsesia colecționării hrănită cu drag. Jocul are farmec și te ține acolo.

Dacă pentru voi un browser este o barieră în fața imersiunii sau nu aveți o conexiune constantă la internet, nu disperați, există soluții. Jocul poate fi download-at și rulat în full screen fără probleme. Atenție însă, download-ul nu va prelua save-urile jocului pornit pe site.

Epic Battle Fantasy 3 rules (pe orice calculator) și numai faptul că l-am preferat de n ori celuilalt Epic (Mickey) spune suficient. Recomand cu căldură, pe nivelurile mai ridicate de dificultate, oricărui RPG-ist înrăit și aștept cu deosebit interes următorul Flash care să dea peste nas AAA-urilor. Poate un adventure...

■ ncv





STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

„...to boldly hunt pixels where no one has hunted pixels before"

Luna trecută m-am întins pe cinci pagini depănând amintiri despre elitele universului Star Wars. Ca să vă arăt că mai există dreptate pe lumea asta, m-am gândit că ar fi cinstit din partea mea să acord, probabil pe parcursul a mai multe numere dacă nu uit, aceeaşi atenţie şi universului concurent, Star Trek. Univers care nu pot spune că m-a convins în copilărie, când eram un pletos care vedea viaţa doar în lung sau scurt. Adică dă-o-n mama singularităţii cuantice, cât de greu îi era lui Picard să-şi vâre bostanul pleşuv în replicator şi să comande o coamă luxuriantă de mascul alfa al quadrantului cu acelaşi nume? Dacă n-ar fi existat klingonienii, pe cuvânt că preavirilul Chewbacca ar fi avut mai mult păr decât tot universul Star Trek la un loc. Mai târziu, când mi-a venit mintea la cap şi m-am tuns, am înţeles că fruntea sclipitoare (care se întindea nestingherită până la ceafă) a lui Picard nu se datora eşecului Federaţiei de a găsi un leac pentru calviţie, ci era o alegere personală a Căpitanului, care încerca astfel să taie orice legături cu trecutul întunecat al omenirii, dominat de păr şi de frica de a-l pierde. Iar după ce a fost asimilat de colectivul borg şi reasimilat de Federaţie, obişnuiam să mi-l închipui cum intră la Q, bărbierul de pe Enterprise, şi comandă un ras sonic. Bărbierul Q, şugubăţ ca toţi bărbierii Q, îl întreabă pe americăneşte "and a haircut, mon capitain?", la care Picard răspunde, cu o urmă de amărăciune, "a haircut is futile". Hă hă hă. Hă. Într-un final, universul Trek a reuşit să-mi intre în graţii şi, odată cu el, inevitabilele jocuri care au încercat să trăiască din firimiturile de la mesele cei doi Căpitani celebri şi diametral opuşi, blonziul Kirk şi pleşuvul Picard. Mai exact, am în minte două quest-uri deosebit de apetisante şi de consistente produse de bătrânul Interplay şi unul absolut genial, ieşit din mâinile pricepute ale companiei Spectrum Holobyte în 1995, când The Next Generation era în floarea vârstei.

25th Anniversary & Judgement Rites

Star Trek: 25th Anniversary, lansat de Interplay în 1992 cu ocazia aniversării a 25 de ani de Star Trek, a fost primul meu contact cu un joc Star Trek. Din nefericire, schema de protecţie şmecheră şi nepriceperea mea în mânuirea internetului m-au împiedicat să mă bucur de o copie piratată prost pe care eu o credeam legală. Habar nu aveam ce e ăla copyright şi oricum o cumpărasem cinstit (împreună cu vreo trei viruşi, bonus) de la un magazin respectabil. Planetele nu sunt marcate pe harta in-game, iar în lipsa unui manual (în care găseşti o hartă marcată şi toate informaţiile necesare unei călătorii sigure prin spaţiu), nu-ţi rămâne altceva de făcut decât să închizi ochii, să indici o steluţă pe harta quadrantului şi să te rogi ca acolo să te fi trimis Federaţia. De obicei se întâmpla să ajungi în spaţiul romulan, să-i superi pe klingonieni sau să dai nas în nas cu piraţiii spaţiali. Eu am renunţat după ce am reuşit să pierd nava Enterprise de vreo 15 ori. Mai târziu, când am aflat ce e ăla copyright şi că e ilegal să cumperi Sepultura din piaţă, am reuşit să pun mâna pe un original. Ţin minte că am avut o revelaţie. Eu îl credeam simulator de luptă spaţială şi când colo m-am trezit în faţă cu un ditamai quest-ul în care Spock chiar îşi scoate nasul din cutiuţa lui cu luminiţe şi scanează ca un îndrăcit orice întâlneşte în cale.

Aşadar, 25th Anniversary este un quest aproape clasic (o să vedeţi mai jos de ce „aproape"), în vâna celor cu care am fost obişnuiţi de lucaşi, Sierra şi aşa mai departe. Este structurat în şapte episoade scurte, fără prea multe legături între ele. Fiecare episod conţine o luptă spaţială şi o misiune la sol (partea de adventure), presupunând că nu ai fost făcut arşice în spaţiul cosmic. Echipa de la sol este formată de obicei din căpitanul Kirk, controlat de jucător, Spock, doctorul McCoy şi un individ oarecare îmbrăcat în roşu, al cărui rol e să-ţi strice ţie scorul dacă dă ochii peste cap. Cei patru vajnici aventurieri, ghidaţi de logica ta de fier sau poate de instinctele tale de vânător, rezolvă situaţia de la sol într-un mod sau altul şi se teleportează la bordul navei Enterprise, unde îi aşteaptă o nouă însărcinare. Clasicul Star Trek aşa cum îl ştim de la televizor. With a twist. Aventurile nu sunt adaptări ale unor episoade clasice Star Trek, cum se obişnuieşte în ziua de azi cu jocurile făcute după filme, ci sunt complet noi. Scenariile şi dialogurile pot sta alături de episoadele bune şi foarte bune ale seriei originale, voice acting-ul este excelent (actorii serialului şi-au împrumutat vocile personajelor din joc), iar libertatea de alegere a jucătorului este neobişnuit de mare pentru un adventure. Până la contactul cu 25th Anniversary, eram obişnuit cu aventurile liniare ale celor de la Lucas (cu excepţia lui Indiana Jones and the Fate of Atlantis), unde moartea era folosită ca o înţepătură la adresa quest-urilor de la Sierra, puzzle-urile aveau o singură soluţie, iar greşelile erau taxate în cel mai bun caz cu o replică haioasă. 25th Anniversary a împins lucrurile ceva mai departe şi îţi oferă ocazia de a fi căpitanul Kirk pentru o zi (sau mai multe dacă nu îl butonezi ca obsedatul). Bineînţeles, cu toate riscurile asociatei meseriei de căpitan. Şi aici nu mă refer la bătăliile spaţiale, în care e foarte posibil să dai colţul în doi timpi şi trei mişcări, ci şi la deciziile din timpul misiunilor la sol. Producătorii au făcut tot posibilul nu numai să ne transporte într-un episod Star Trek, ci şi să ne dea impresia că, asemenea căpitanului Kirk, suntem la comanda misiunii.

Pentru exemplificare, voi folosi al doilea episod. Nu e foarte lung, e chiar uşurel, deci nu o să-ţi stric plăcerea cu SPOILERELE de mai jos. Să spunem că o mână de piraţi Elasi a capturat o navă a Federaţiei. Ostaticii sunt păstraţi la rece, într-un mic depozit protejat de un câmp de forţă minat. Dacă te repezi ca bourul să dezactivezi câmpul de forţă fără să-l pui pe domnul Spock la scanat (afli dintr-un dialog că Elasi obişnuiesc să instaleze capcane peste tot), care în definitiv e treaba ofiţerului ştiinţific sau ce rol îndeplineşte Spock la bordul navetei Enterprise, vei avea o surpriză neplăcută când un laser superpotent îi va bronza definitiv pe ostatici. Însă această „mică" greşeală nu va atrage asupra ta mânia temutului Game Over, ci doar o micşorare semnificativă a scorului şi o mică muştruluială din partea Comandamentului Central al Flotei Stelare. Puţin mai încolo, eşti pus în faţa unei noi decizii. Să dezactivezi un alt câmp de forţă (despre care afli doar dacă te oboseşti să schimbi o vorbă cu un anume ostatic) şi să dai buzna pe puntea de comandă a navei sau să repari un teleportor şi să-i iei ca din oală pe piraţi. Ajuns pe punte, iar ai o decizie de luat înainte ca piraţii să se dezmeticească. Să-i adormi cu fazerul







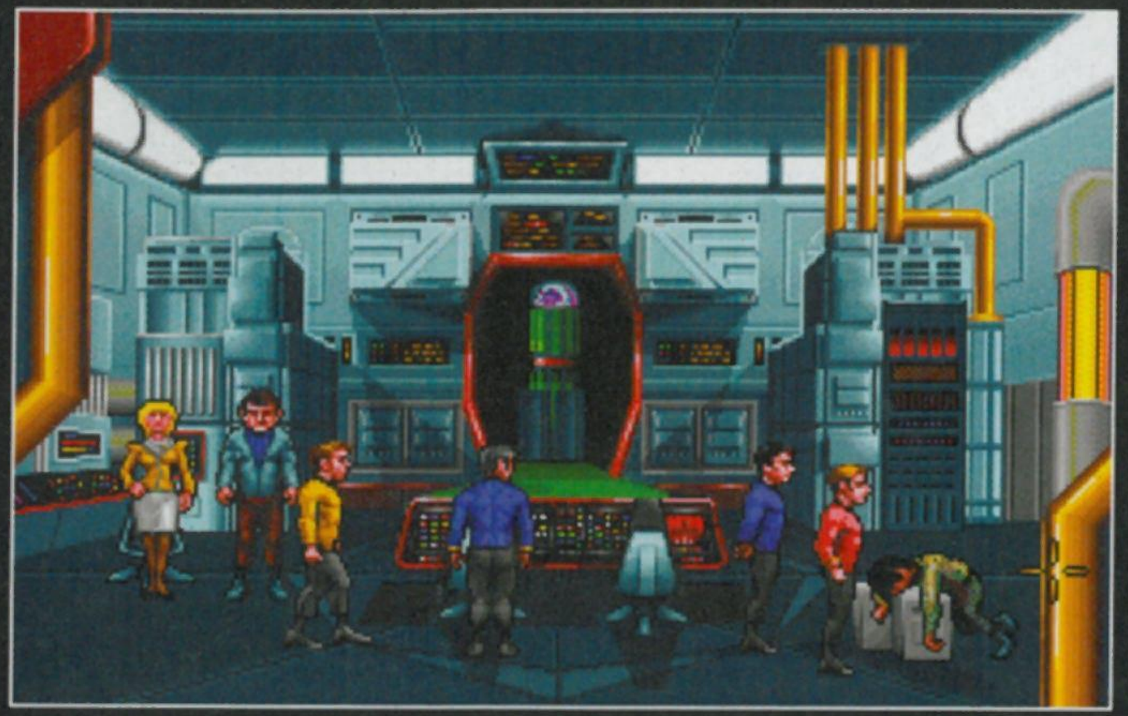














(deşi sunt patru şi unul din echipa de la sol o va încasa cu siguranţă) sau să iniţiezi dialogul şi să încerci să-i convingi să se predea paşnic. Şi dacă tot am adus vorba de dialog, câteodată trebuie să cântăreşti bine fiecare replică, altfel ar putea exista consecinţe neplăcute. Singurul mod de a termina prematur un „episod" este moartea unuia dintre idolii trekkerilor, adică Spock, Kirk sau Doctorul Leonard „Bones" McCoy. Bluzele roşii sunt dispensabile, după cum am mai spus.

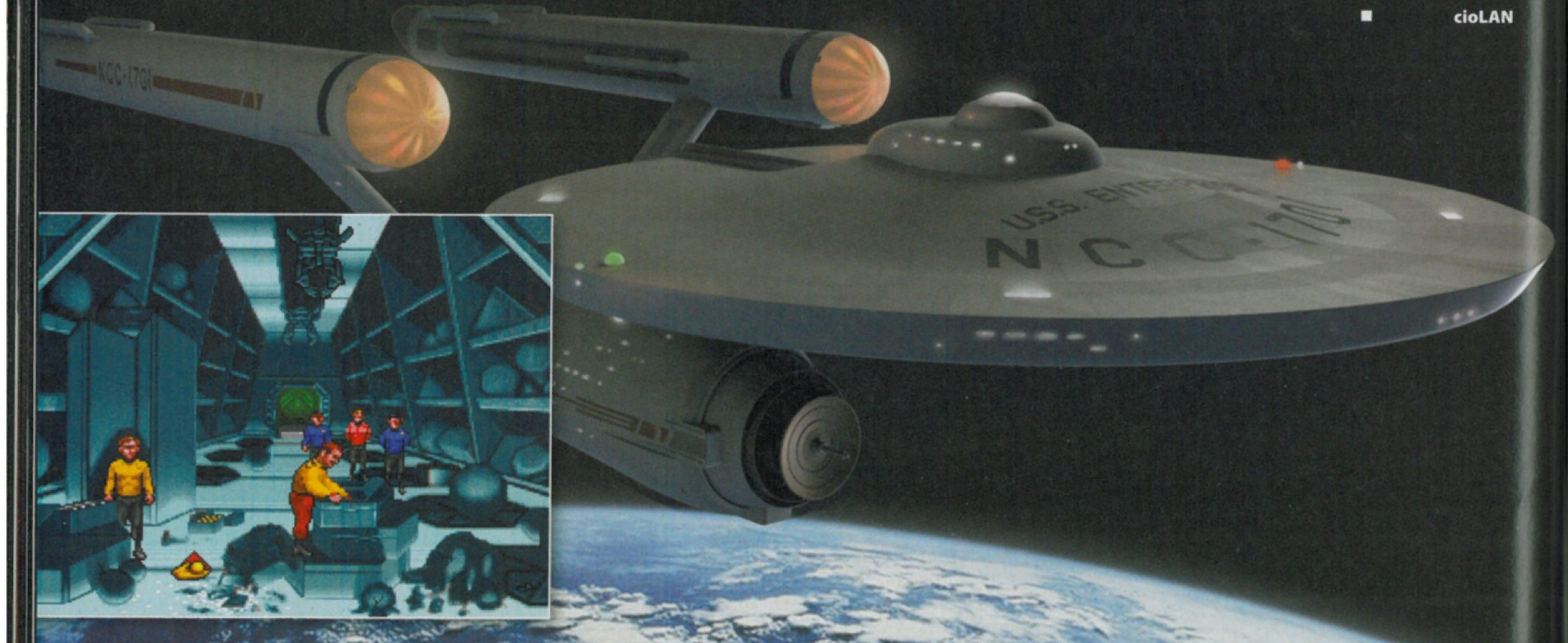
Puzzle-urile nu sunt excesiv de complexe, ba chiar unele sunt simpluţe de tot. Interfaţa (un manechin pe care sunt sugerate acţiunile use, pick up, talk, look şi walk) poate constitui o mică problemă, mai ales dacă nu ai citit manualul, de unde ai fi aflat că, în anumite cazuri, poţi folosi un membru al echipei ca pe un obiect din inventar (btw, inventarul este comun). Să zicem că doreşti ca Spock să utilizeze un obiect din decor. Dai clic pe use, după aceea pe Spock, iar la final indici obiectul ţintă, şi gata. În rest, trebuie să ţii minte care sunt particularităţile universului Star Trek. Un transmogrificator paisprezece ics doi combinat cu o grebluţă cuantică şi niţică liţă romulană pot învia din morţi consola de comandă a unui teleportor. Modulatorul de flux modulează fluxul, regulatorul de fază reglează faza, iar Scotty poate face din rahat dilitiu, motor warp şi un rachiu cuantic de pufoaică subspaţială de te lingi pe buze. Kirk gândeşte cu voce tare, Spock calculează şanse de reuşită, îţi explică în termeni simpli schimbul de ulei al motoarelor warp, se holbează preocupat într-o cutiuţă cu luminiţe în interior (desigur, interfaţa hi-tech cu calculatorul navei) ŞI NIMENI NU ŞTIE CE MAMA SATANEI SUBSPAŢIALE VEDE EL ACOLO ÎN CUTIE, ofiţerii de securitate cu bluziţe roşii sunt dispensabili, dar îţi scad scorul, acestea sunt constantele universului Star Trek, şi ai face bine să ţi le aminteşti când încerci să rezolvi exerciţiile sociale şi de logică propuse de 25th Anniversary. Sau oricare dintre cele trei adventure-uri plasate în universul Trek. Oricum, similar serialului, soluţiile puzzle-urilor le vei intui rapid dacă scanezi cu tricorderul medical tot ce mişcă şi cu cel ştiinţific tot ce nu mişcă sau dacă vei conversa în mod constant cu Spock, McCoy sau ce alte cuvântătoare mai găseşti. În alte cuvinte, nu vei juca 25th Anniversary pentru imensa satisfacţie pe care ţi-o poate da ideea genială (care ţi-a venit după o săptămână de gândire sau după un fum din iarba fiarelor) de a folosi o maimuţă pe post de cheie franceză. Îl vei juca pentru că, recunoaşte, întotdeauna ţi-ai dorit să fii căpitanul Kirk, să explorezi lumi noi şi ciudate, să păşeşti curajos acolo unde n-a mai păşit nimeni niciodată. Şi să urmăreşti certurile din Spock şi Bones.



Judgement Rites, sequel-ul asupra căruia n-o să insist din motive evidente, îmbunătăţeşte considerabil formula fără a o modifica. Episoadele sunt mai lungi, puzzle-urile ceva mai complexe, iar luptele spaţiale au devenit opţionale şi poţi delega AI-ul să se ocupe de ele. În rest, vorba englezului „same old TOS goodness". Şi e la mintea cocoşului că vi-l recomand cu mare căldură şi pe acesta. Pentru că, dacă 25th Anniversary a făcut ceva greşit, Judgement Rites sigur l-a reparat.

Spaţiul, ultima frontieră, mă împiedică să alunec şi mai mult pe panta amintirilor şi să vă povestesc cât de fain a fost al treilea adventure Star Trek, cel de Generaţie Următoare (A Final Unity, îl joc acum în reprize scurte), produs de Spectrum Holobyte. Consider că aveţi material de joc până la un retro viitor, când căpitanul Picard îşi va plimba ţanţoş chelia prin paginile revistei. Până atunci, bucuraţi-vă în pace de minijupa Uhurei, de cutiuţa luminoasă a lui Spock şi de aventurile echipajului de pe USS Enterprise. NCC 1701. Viaţă lungă şi prosperitate.

■ **cioLAN**



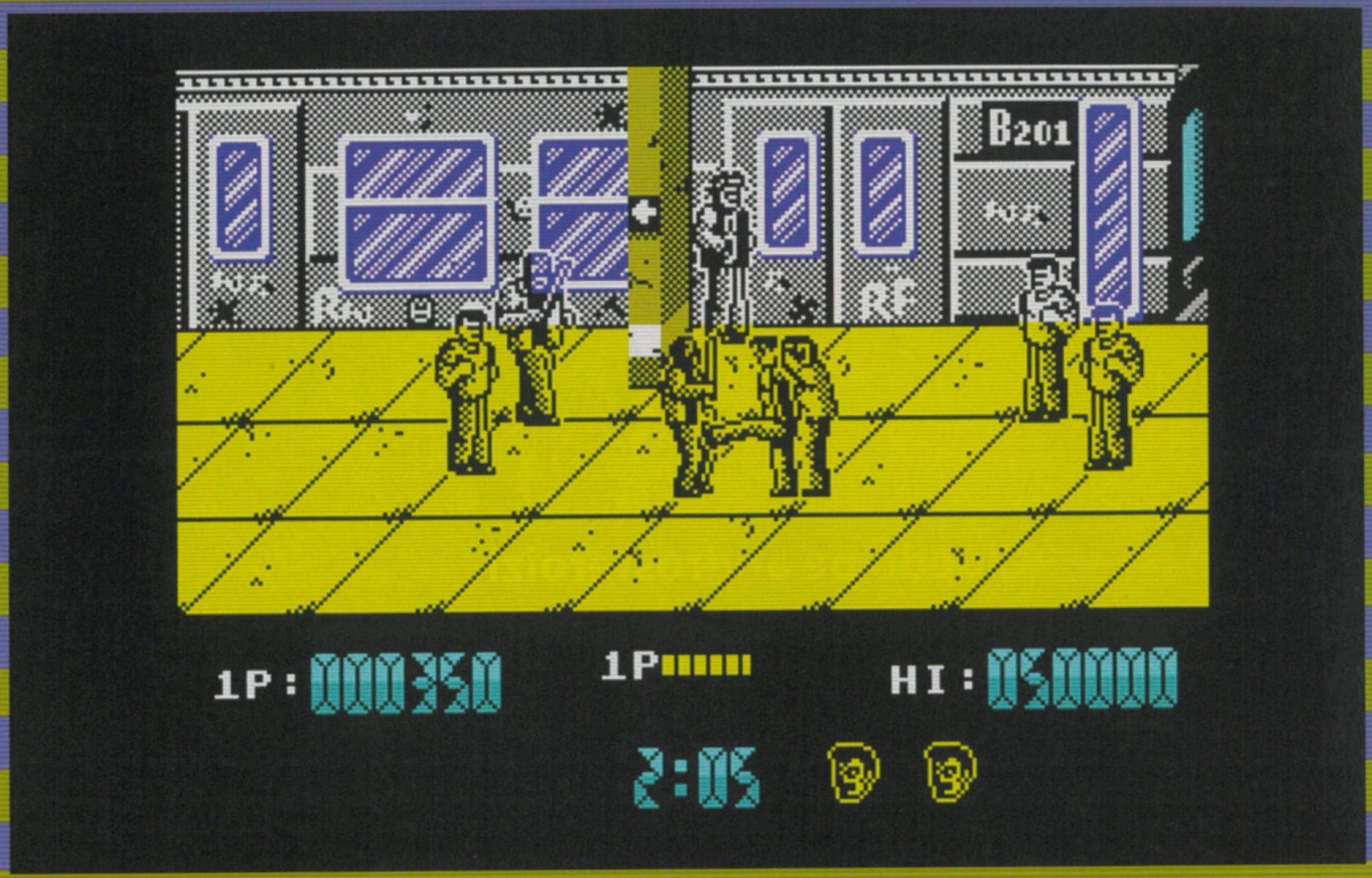


Program: Renegade

O sumedenie de amintiri plăcute mă leagă de seria Renegade. Dacă îmi amintesc corect, Renegade Întâiul a fost primul beat´em´up pe care am avut voie să-l joc. Alert, frumos colorat, acompaniat de o muzikie în ton cu blestemățiile violente care se petreceau pe ecran, primele două jocuri din seria Renegade (Renegade și Target: Renegade) au rămas beat´em´up-urile mele favorite până în momentul în care HC-ul a fost înlocuit de un majestuos 486 cu buton de Turbo și Mortal Kombat. Degeaba mă sfătuiau gamerii cu experiență să las copilăriile și să trec la jocuri mai serioase ca Sai Combat, Gladiator, Barbarian sau The Way of the Exploding Fist, eu tot un golănaș de stradă am rămas. Renegade mi-a oferit ocazia de a pune în practică (fără să mă lupt cu gravitația), într-un decor urban, cele trei scheme celebre învățate din filmele cu arte marțiale. Lupta de stradă e o ocupație nobilă, mai ales când ai trei vieți și bagabonții dispar dacă scoți calculatorul din priză. Ce să mai spun, o minunăție. Am învățat diferența dintre hit și kick (la școală nu ni se predau asemenea cuvinte violente), am curățat stagiu după stagiu, eram regele străzii, eram CINEVA! Apoi au apărut motocicliștii. Aflați de la mine că motocicliștii sunt oameni răi, mai ales Bob, care mai e și dentist pe deasupra. Motocicliștii vin când nici nu te-aștepți, dar vă spun un secret. Dacă sari în unghiul morții când le auzi motoarele, îi dovedești ușor. După care pui mâna pe baros și-i transformi în nicovale umane.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

RETRO



N-am apucat să testez teoria pe viu, căci motocicliștii reali sunt ceva mai mari și mai imprevizibili decât cei virtuali, iar barosul bunicului era bine păzit și oricum nu puteam să-l ridic. În plus, am încercat să execut vreo două scheme din Renegade sărind de pe gardul cimitirului, dar am aterizat într-o tufă de urzici și am învățat cea mai importantă lecție de viață: ce se întâmplă pe calculator rămâne pe calculator. Curiozitatea de copil m-a împins să perseverez și să văd dacă într-adevăr există viață/stagii după motocicliști. Se pare că există, dar o șleahtă de nelegiuiți și nelegiuite fac tot posibilul să ți-o amărască. Și dacă tot am adus vorba de nelegiuite, morala mi-a fost pusă la grea încercare când am dat nas în nas cu un grupuleț suspect de amazoane echipate cu sutiene de piele și bice. Sărut mânușițele stimate doamne, vă supără cumva motocicliștii... au au au, de ce dați, băi, de ce dați? Da´ cătrănite mai sunteți, cucoanelor, acu iar tre´ s-o iau de la început... Și vrând, nevrând, am mai învățat o chestie: în mediul virtual, egalitatea sexelor e luată în serios.

Dacă Renegade și frac´su, Target Renegade, m-au ținut lipit de televizor mai ceva ca omorurile de la ora cinci, nu același lucru s-a întâmplat cu al treilea membru al familiei. O singură chestie a reușit Renegade 3, m-a chemat la el în timpul Olimpiadei Județene de matematică și eu, ca prostul, l-am ascultat, iar acum nu mă pricep nici la matematică, dar nici nu pot să vă spun prea multe despre el decât că are o coloană sonoră foarte foarte catchy și că la un moment dat căpăcești pui de dinozauri în preistorie în loc să faci legea din nou în Scumville... Ducă-se.

0 OK, 0:1

Android



Cluedo pe androsteroizi

Jurnal generic. Intrarea 243. Data: Nespecificată, dar e un viitor distopian cu influențe cyberpunk, dacă ajută cu ceva. Azi s-a văzut soarele pe cerul orașului New Angeles între orele 13:49 și 13:50. Eram pe „Vrejul de Fasole" (pentru cei care trăiesc sub o piatră, acesta e liftul spațial care leagă ombilical New Angeles de colonia de pe Lună. Rețeaua Metropolitană de Informare arată o știre despre o crimă. Una din multele personalități influente ale orașului. Se suspectează o conspirație.

Jurnal generic. Intrarea 245. Data: o zi mai târziu. Nota Bene, trebuie să vizitez mai des bordelul de Bioroizi. Cred că mă las de femeile umane.

Jurnal generic. Intrarea 246. Data: cinci zile mai târziu. Se zvonește că cinci persoane au pornit investigații separate pentru a găsi vinovatul. Louis Blaine (fără nicio legătură cu vreo prietenă de-a vreunui super erou), un polițist corupt cu legături în lumea crimei organizate, probleme cu soția și bipolar pe deasupra; Rachael Beckman, fiica unuia din puținii ofițeri curați, o vânătoare de recompense dependentă de implanturi cibernetice și cu datorii mai mari ca Republica Româno-Maghiară; Floyd 2X3A7C, un Bioroid interesat de umanitate; Caprice Nisei, o clonă cu puteri telepatice pe cale să o ia pe ulei și Ray Flint, un detectiv particular dependent de droguri și bântuit de amintiri din război.

De unde știu toate astea? Pentru că sunt naratorul. Îmi poți spune Morgan Freeman...

Atmosferă (cu tot cu Exosferă)

Și aici las persoana I la o parte ca să intru un pic în detalii. Deci Atmosferă. Android abundă de ea și reiese din toate colțișoarele jocului. Lumea (harta) este excelent realizată și ilustrată astfel încât aerul de viitor a la Judge Dredd este excelent conturat. Ai zone rău-famate în contrast puternic cu zonele bogate ale orașului, cele două mari corporații Haas-Bioroid și Jinteki (specializați pe clonare umană) și câteva culturi religioase mai mult sau mai puțin tangențiale statutului de sectă.

Cele cinci personaje sunt, însă, piesa de rezistență a atmosferei. Fiecare este excelent de bine conturat și cu povești personale incredibil de bine detaliate. Nu pot să nu vă spun câteva cuvinte despre fiecare din ei.

Louis Blaine este, după cum am spus, bipolar. La nivel de meta-joc, poți manipula starea lui de spirit și aceasta afectează modul în care joci mai departe jocul. Rachael are acces la o gamă largă de implanturi inaccesibile altor personaje. Implanturile, însă, costă bani, iar fata încearcă să iasă din datorii. Dacă termini jocul „pe plus", primești câteva puncte bonus. Floyd e guvernat de cele trei legi ale roboticii ale lui Asimov (nu le enumăr, aveți Wikipedia pentru asta), fiecare cu un bonus, dar și o limitare. Pe parcursul jocului, umanizarea lui Floyd îi permite să scape de directive una câte una. Dacă jucătorul vrea aceasta. Caprice are o sănătate mintală care fluctuează și trebuie făcute eforturi pentru a o ține în partea pozitivă a cadranului, iar Ray poate avea probleme din cauza unui flashback violent din război când intră în câte o zonă semnificativă. Nu pot să trec de Ray fără să vă spun că e un personaj atât de noir încât pare că e un vizitator din anii 30. Ai secolului 20. Totul e acolo: gestica noir, atitudinea Bogartiană, costumul de Dick Tracy, femeia fatală blondă cu un ochi acoperit de păr și așa mai departe.



Da, Luna e disproporționat de mare



Pur haos



E o constipirație!



Caprice făcându-și relații într-un bar de fițe



Conspirația e dezvăluită



The usual suspects

Jocul e unul competitiv, dar modul în care interacționează personajele este interesant în sensul că nu există. În schimb, fiecare personaj are trei lucruri în comun: un pachet de cărți „light" pe care le poate juca doar el, un pachet de cărți „dark" pe care le pot juca doar ceilalți împotriva lui și un contor care oscilează între -3 și +3 (de la dark la light). Pentru a juca o carte luminoasă, trebuie dus către minus un număr de poziții, iar pentru cele întunecate viceversa. Deși personajele nu interacționează între ele, jucătorii o fac într-un mod inedit. Orice carte, light sau dark, reprezintă un eveniment din viața de zi cu zi a personajului sau o criză cu care trebuie să se confrunte acesta. De exemplu, dacă pentru Rachael o carte light poate însemna o vânătoare de recompense terminată cu succes și 2000 de dolari în plus, o carte întunecată a lui Louis Blaine poate fi o ceartă cu soția care îl face să piardă o tură sau probleme cu gangsterii care îi mănâncă 3 ore din zi.

Ah, și poveștile personale. De departe cel mai atrăgător element al jocului pentru mine, fiecare dintre personaje are trei fire narative dintre care într-un joc se vor executa două. Fiecare dintre fire are două faze, iar fiecare fază are două deznodăminte posibile. Unul bun și unul rău. Firul se ramifică după prima fază în funcție de deznodământ și din nou în a doua fază (la final), având un total de patru finaluri posibile pentru combinațiile: faza 1 bun, faza 2 bun; faza 1 rău, faza 2 bun și așa mai departe. Mai mult, cât timp unul din firele narative este activ, pe lângă posibilitatea de a avea anumite bonusuri sau penalizări, deznodământul fiind decis de așa-numitul „bagaj emoțional" pozitiv sau negativ, există modalități de a obține acest bagaj atât în mod pasiv în funcție de acțiunile întreprinse, cât și activ, urmând instrucțiunile firului prezent. Pe scurt îți poți crește bagajul pozitiv în timp ce adversarii ți-l pot crește pe cel negativ. În principiu, un fir încheiat cu succes (pozitiv în ambele faze) dă mai multe puncte la final de joc. Vi se pare complicat? Mai așteptați.

„Ce joc frumos, păcat că are reguli."

„Ok, Paul. Tura ta."

„Bun, dă-mi tabelul cu orele. Am 8 ore, da? Folosesc trei ore ca să ajung la locul unde este un pont. Folosesc o oră ca să investighez."

„Ce faci? Investighezi crima sau conspirația?"

„Hmm. Crima."

„Ok, ia o dovadă din castronel."

amestec piesele și iau una fără să mă uit sau să o vadă ceilalți. Mă uit la ea. +5 la vinovăție. Mă uit la cele două suspiciuni ale mele. Suspectul 1: vinovat, suspectul 4: nevinovat. O pun cu fața în jos pe suspectul 1. Mai am 4 ore. Consum o oră. Intru într-o zonă dubioasă.

„Ok, stai. Joc asta contra ta. Ai probleme cu poliția. Trebuie să te ascunzi și pierzi trei ore."

„Mori."

„Tura mea?"

„MORI!"

Și nu doar atât. Conspirația are literalmente forma unui puzzle care trebuie făcut în așa fel încât să te avantajeze pe tine, ai mai multe tipuri de resurse, trei NPC-uri de partea ta, subtilități de care e foarte ușor (și frecvent) să uiți și jocul ține patru ore. Minimum. Fără set-up. Care mai ține între o jumătate de oră și o oră. E... obositor.

Android nu e nici pe departe un joc prost, dar nu e recomandat începătorilor, ci e mai mult pentru veterani hardcore. E de la foarte greu în sus să găsești oameni dispuși să joace cu tine (și ai nevoie de minimum trei jucători). Atmosfera, dacă reușești să o prinzi, e extrem de bine realizată și personajele foarte bine conturate, dar e atât de haotic și de complex, ai atâtea lucruri de care trebuie să ții cont și e atât de greu să joci optim încât înclin să cred că cei de la Fantasy Flight au încercat un pic prea tare să surprindă aerul de lume aglomerată și agitată în care e greu să te auzi gândind. Recomandat doar veteranilor.

PS: I-ar sta superb setting-ului într-un joc de genul lui Heavy Rain.

■ **Paul Policarp**



SAMSUNG SMX-F50



Ofertant: Partenerii Samsung, Preț: 800 Lei

Un start plin de avânt se anunță şi în domeniul camerelor video. Samsung are în plan să lanseze în magazinele de profil o serie nouă de camcorder-e dedicate segmentului de buget al celor care doresc să-şi salveze trăirile memorabile din viaţa personală. Acest model de cameră este echipat cu un senzor CCD de 1/6 inchi şi un obiectiv optic ce-i permite să atingă o valoare maximă a zoom-ului de 65x. Fiind un model compact, era obligatorie implementarea unui sistem inteligent de stabilizare a imaginii la care se mai adaugă câteva funcţii foarte utile pentru a îmbunătăţi calitatea înregistrărilor. De exemplu, s-a implementat un sistem SBM ce permite reducerea zgomotului ambiental în momentul în care se detectează o conversație sau alte zgomote în jurul camerei. Ecranul LCD de 2,7 inchi protejează puținele butoane de control ale camerei. Din acest punct de vedere, este foarte simplu de utilizat. Fără meniuri complexe, fără liste nesfârşite de opțiuni. Samsung SMX-F50 include o memorie de 16 GB pentru stocare, ce poate fi extinsă la nevoie cu ajutorul unor carduri de memorie de tip SD. Autonomia este şi ea în limite normale, o încărcare completă a acumulatorului vă poate garanta o înregistrare continuă pentru aproximativ 6 ore. Prețul de strigare este 800 de lei.

LACIE 5BIG NETWORK 2

De mult mi-am dorit să pot instala în rețeaua mea de calculatoare un device atât de capabil încât să am curajul să-i încredinţez întreaga mea viață... digitală. LaCie 5big Network 2 este o soluție profesională de stocare a datelor într-o formă centralizată. Acest dispozitiv, cu un design neaşteptat, dispune de 5 bay-uri de tip hot swap în care pot fi instalate hard diskuri ce pun la dispoziţie o capacitate totală maximă de 10 T. Deşi modelul pe care l-am avut la teste dispunea de doar 5 discuri Samsung de câte 1000 de Mb, modul de funcţionare este acelaşi.
LaCie 5big Network 2 este o soluție recomandată celor care doresc să stocheze şi să transfere rapid cantităţi foarte mari de date. Dispune de 2 porturi Ethernet de tip Gigabit care la nevoie pot fi agregate pentru un surplus de viteză. Capacitatea de stocare poate fi extinsă suplimentar şi prin intermediul a 2 porturi USB şi a 2 porturi de tip eSATA. Cele 5 discuri pot fi grupate într-o matrice RAID de tip 0, 1, 10 şi 5. Evident, un RAID 5 scade cantitatea de date ce pot fi stocate, dar sporeşte siguranța. Ca servicii suplimentare, producătorii au inclus un server cu funcţii de HTTP, FTP, DHCP, un client de BitTorrent şi funcţii de streaming pentru device-uri UPnP. Preţul pentru această soluție este în jur de 3000 de lei. Inițial poate părea cam piperat, dar câştigi redundanță, timpul pierdut cu recuperări de date şi scapi de o sumedenie de griji.



MOTOROLA ATRIX

Specificații

- Reţele: GSM 850/900/1800/1900 /HSDPA 900/1900/2100
- Dimensiuni: 118 x 64 x 10 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: TFT - capacitive touchscreen – 16 mil. culori, 540 x 960 pixeli, funcţie multitouch
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cititor biometric de amprente: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944 pixeli), autofocus, Geo-tagging, LED flash, stabilizator imagine
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video 1080p:XviD, MP4, H.264, H.263, WMV, Xvid, DivX
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- CPU: Nvidia Tegra 2 AP20H Dual Core procesor 1 GHz
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA – suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1930 mAh
- Stand-by: până la 264 ore (2G) / 250 ore (3G)
- Talk time: maximum 8 ore 40 min (2G) / 9 ore (3G)



Nu mai este niciun dubiu că smartphone-ul a trecut încet-încet de la stadiul de telefon de fițe la cel de device multifuncțional ce ne poate face viața mult mai uşoară şi mai antrenantă. Dacă ar fi să dăm crezare unor statistici, la fiecare câteva minute se lansează o aplicație nouă sau update-uri pentru cele deja existente. În funcţie de dorințele personale, avem libertatea de a le alege şi instala pe oricare dintre acestea. Pentru că trendul e în continuă dezvoltare şi aplicaţiile vor deveni din ce în ce mai complexe, Motorola a gândit altfel problema şi a lansat acest model de smartphone cu totul şi cu totul deosebit. În primul rând, dispune de componente hardware dintre cele mai performante. De exemplu, Motorola Atrix este printre primele modele ce înglobează un procesor dual-core pus la punct de către Nvidia. Acesta rulează la frecvența de 1 GHz şi, pentru a oferi fluiditate în rularea aplicaţiilor, producătorii au inclus şi 1 GB de memorie RAM. Dacă imensa rezoluție a ecranului nu vă este pe plac, producătorii oferă şi un docking station dedicat ce transformă telefonul într-un veritabil netbook. Acesta dispune de un display de 11,6 inchi, o tastatură completă, un mouse şi două porturi USB. La nevoie, există şi posibilitatea de a conecta un monitor extern. Performanțele sale hardware permit rularea a tot felul de aplicaţii, navigarea pe internet şi chiar afişarea paginilor web ce au în componență conținut Flash. Trebuie să recunosc că viziunea celor de la Motorola este incredibil de îndrăzneață şi îmi place la nebunie.

SONY ERICSSON XPERIA ARC



Abia am păşit în anul 2011 că banda rulantă cu noutăţi s-a şi pus în funcțiune. În stilul caracteristic, Sony Ericsson a lansat rapid un nou model de smartphone din seria Xperia. Vă avertizez de pe acum că Sony Ericsson XPERIA Arc nu este un terminal de buget. La prima vedere, se pare că producătorii chiar şi-au dat silința să realizeze un aparat deosebit. Un design special plus atenţia pentru finisaje fac din acest model o alegere foarte inspirată dacă vă doriți un aparat mai deosebit. Nici la capitolul ergonomie nu avem ce-i reproşa. Sony Ericsson XPERIA Arc renunță la liniile drepte, exagerat de pătrățoase adoptate de majoritatea producătorilor de telefoane deştepte şi alege varianta colţurilor rotunjite. De fapt aparatul dă senzația că ar dori să se muleze cât mai bine în mâna celui care-l ține. Alături de formele sale interesante, producătorii au inclus şi o sumedenie de funcţii, de aplicaţii, dar cel mai important... tehnologie. Ecranul LED de tip capacitiv are o dimensiune generoasă, atingând o rezoluție nativă de 480 x 854 de pixeli. Foarte puţine modele se pot lăuda cu o astfel de performanță, mai ales că dispune şi de o funcție de accelerare a imaginilor grafice numită Sony Mobile BRAVIA Engine. Pe partea de procesare a datelor vorbim de un procesor ce rulează la frecvența de 1 GHz, în timp ce sistemul de operare Android 2.3 este instalat cu toată suita de aplicaţii Google pentru mobile. Sony Ericsson XPERIA Arc dispune de un senzor foto de 8 megapixeli. Pe timp de noapte, e posibil să fie incredibil de utilă funcția de stabilizare a imaginii. După cum era de aşteptat, se pot face şi înregistrări video de calitate HD, chiar şi la un frame rate de 30 fps.

Specificații

- Reţele: GSM 850/900/1800/1900 /HSDPA 900/1900/2100
- Dimensiuni: 125 x 63 x 8,7 mm
- Greutate: 117 grame
- Ecran: LED backlight - capacitive touchscreen – 16 mil. culori, 480 x 854 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 8 megapixeli (3264 x 2448 pixeli), autofocus, Geo-tagging, LED flash, funcție de detectare a feței
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: XviD, MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- CPU: Qualcomm MSM8255 Snapdragon 1 GHz
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA – suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până la 430 ore (2G) / 400 ore (3G)
- Talk time: maximum 7 ore (2G) / 7 ore (3G)

D-LINK DUB-1340 SUPERSPEED USB 3.0 HUB

Ofertant: Partenerii D-Link, Preț: 310 Lei



Începem să ne obişnuim din ce în ce mai mult cu viteze de transfer ce ating valori tot mai mari şi acest lucru nu face decât să ne bucure. În urmă cu ceva timp ne miram de performanțele dispozitivelor ce includeau un port compatibil cu standardul 3.0, astăzi deja suntem iritaţi dacă se întâmplă ceva şi avem o scădere cu 5% a vitezei medii de transfer. În orice caz, USB 3.0 este o vacă foarte bogată şi uşor de muls şi ar fi păcat să nu profite utilizatorii de ea. D-Link a simțit oportunitatea şi s-a gândit să-şi îmbogățească lista de dispozitive utile pentru utilizatorul de rând cu un device deosebit, capabil să „multiplice" proprietățile unui port USB 3.0 inclus într-un PC sau laptop mai nou şi să ofere posibilitatea de a conecta mai multe device-uri externe compatibile sau nu cu acest standard. Hub-ul D-Link Dub-1340 devine foarte util şi pentru cei care obişnuiesc să conecteze mai multe dispozitive mari consumatoare de curent. Acesta include în pachet şi un alimentator ce garantează că tensiunea de alimentare pentru fiecare dintre cele 4 porturi este identică cu cea oferită de portul USB 3.0 instalat direct în calculator. Dacă nu dispuneți încă de un device USB 3.0, nu e cazul să vă panicați. D-Link Dub-1340 este compatibil cu toate variantele existente, oferind posibilitatea de a conecta, pe lângă un HDD extern, o imprimantă sau cameră video şi un mouse sau chiar o simplă tastatură. Toate vor colabora în deplină armonie.

ZTE BLADE

Am un pitic care de câteva zile mă tot bate la cap şi-mi propune să găsesc un telefon care să fie din categoria celor deştepte, să ofere o grămadă de funcţii, să aibă un sistem de operare ceva mai acătării şi, evident, să fie accesibil ca preţ. Când vine vorba de preţuri rezonabile, situaţia se complică, dar chiar în ultimul moment am descoperit acest model Blade de la ZTE. Trăiesc cu speranţa că aţi mai auzit de ZTE, un producător foarte mare de echipamente de comunicaţii din China. Asta e mai puţin important. Atracţia momentului este acest terminal mobil cu adevărat interesant ce oferă aproape tot ce găsiţi într-un telefon cu etichetă foarte cunoscută. Având în dotare chiar şi un senzor foto de 3,2 megapixeli, ZTE Blade poate surclasa cu succes multe alte aparate lansate cu surle şi trâmbiţe. Probabil anumite lucruri chiar nu se pot da aproape degeaba, aşa că producătorii cred de cuviinţă că un procesor Qualcomm ce rulează la frecvenţa de 600 de MHz este îndestulător pentru a pune în mişcare angrenajele acestui telefon. Că o fi aşa sau nu depinde de părerea fiecăruia, însă cel mai important este că sistemul de operare Android 2.1 preinstalat se simte binişor în această hăinuţă. Totul e să nu-l sufocaţi cu o mulţime de aplicaţii instalate.

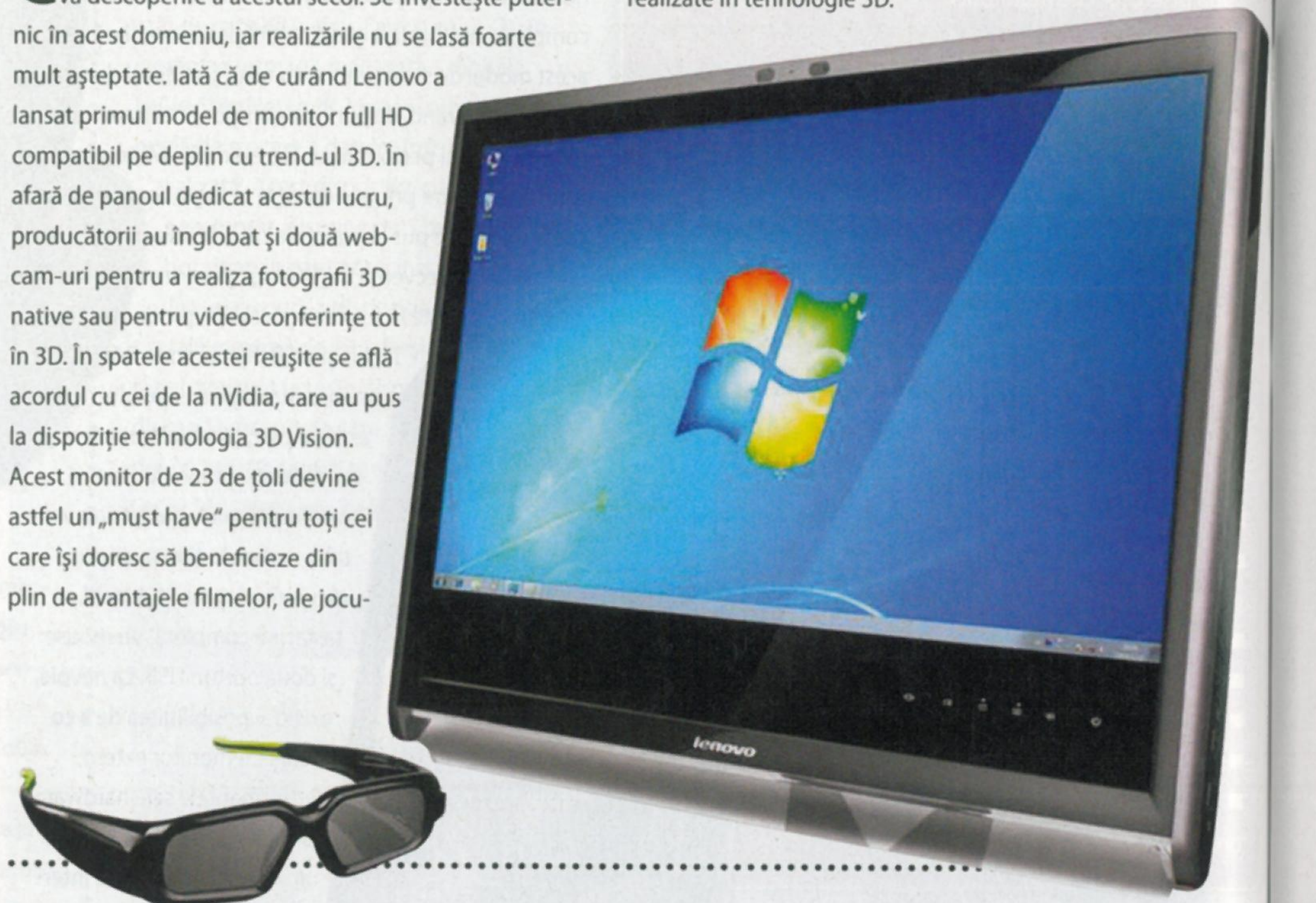


Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Ecran: AMOLED capacitive touchscreen, 256.000 culori, 480 x 800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), autofocus
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1250 mAh
- Stand-by: până 192 ore
- Talk time: maximum 4 ore

LENOVO L2363D

Cinematografia 3D este cu siguranţă cea mai atractivă descoperire a acestui secol. Se investeşte puternic în acest domeniu, iar realizările nu se lasă foarte mult aşteptate. Iată că de curând Lenovo a lansat primul model de monitor full HD compatibil pe deplin cu trend-ul 3D. În afară de panoul dedicat acestui lucru, producătorii au înglobat şi două web-cam-uri pentru a realiza fotografii 3D native sau pentru video-conferinţe tot în 3D. În spatele acestei reuşite se află acordul cu cei de la nVidia, care au pus la dispoziţie tehnologia 3D Vision. Acest monitor de 23 de ţoli devine astfel un „must have" pentru toţi cei care îşi doresc să beneficieze din plin de avantajele filmelor, ale jocurilor sau chiar ale fotografiilor de înaltă rezoluţie, toate realizate în tehnologie 3D.



HERCULES DJ CONSOLE 4 MX



Foarte multe persoane dezvoltă în timp o dependenţă faţă de muzică: vor să fie permanent înconjuraţi de ea, în contact cu ea sau vor să îşi creeze propriile mixuri exact aşa cum cred ei că ar suna mai bine. Dacă în 2004 Hercules ne oferea un prim model de consolă de mixaj cu bune şi rele, se pare că cererea este în creştere. În 2011 aceiaşi pasionaţi de la Hercules lansează cel mai recent model de consolă de DJ. Faţă de ce ştiam, aceasta este cu adevărat... profesională. Hercules DJ Console 4 Mx include o interfaţă audio, 2 platane profesionale de dimensiuni mai mari, evident sensibile la atingere şi o serie completă de butoane şi potenţiometre numai bune de făcut reprize antrenante de mixaje. Partea bundle a device-ului este completată cu versiunea 7 a celebrului Virtual DJ. În timp, şi acesta a suferit o serie întreagă de intervenţii, astăzi ajungând să arate foarte bine, cu o interfaţă profesională. Din păcate, preţul acestei minunate jucării se apropie vertiginos de cifra de 2000 de lei.

■ **BogdanS**



REÎMPROSPĂTEAZĂ-ȚI AMINTIRILE!

Fotografiile și înregistrările video digitale au devenit adevărate bariere în calea uitării. Spre deosebire de fotografiile clasice, cele digitale se pot realiza mult mai ușor, mult mai rapid și în cantități industriale. Un volum exagerat de mare poate genera alte probleme, în special legate de gestiunea acestora pentru că, dacă nu sunt sortate și alese pozele cele mai reușite la timp, veți constata că după o perioadă adunați tot felul de „capodopere" nereușite ce pot ocupa spațiu inutil.

De ce suntem atât de obsedați de a fotografia și filma tot ce mișcă în jurul nostru? Pentru că putem, pentru că ne place sau pur și simplu vrem să păstrăm vii anumite evenimente. Din păcate, timpul nostru liber e din ce în ce mai redus, iar o depănare a acestora pe ecranul monitorului sau vizualizarea pe un site dedicat nu este întotdeauna cea mai eficientă soluție. În acest caz reinventăm roata și apelăm la soluțiile clasice. Ramele foto de pe vremea bunicii înșirate într-o anumită ordine pe tot felul de piese de mobilier din casă au cam dispărut, fiind înlocuite de... tehnologie. Ramele foto digitale oferă avantajul spațiului în primul rând, dar și posibilitatea de a afișa într-o anumită perioadă de timp serii întregi de fotografii sau chiar filmulețe. Pe piață există tot felul de modele, de dimensiuni și caracteristici diferite. Ideea e că nu merită să investiți sume amețitoare doar pentru că scrie pe ele un anumit brand sau includ zeci de funcții pe care nu le veți folosi. Am găsit câteva modele numai bune de recomandat, am găsit și un model infernal de scump care face vrute și nevrute doar că aproape nu își mai atinge țelul pentru care a fost gândit.

■ **BogdanS**

1. Samsung SPF-107H



SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 10 inchi
Rezoluție ecran: 1024 x 600
Format ecran: 16:9
Memorie internă: 1024 MB
Interfață PC: USB 2.0
Sloturi externe: SD, CF I, MS-Pro
Preț: 399 Lei

\+ design, unghi mare vizibilitate

− greutate, formate suportate

2. Sony DPFVR100



\+ capacitate stocare, telecomandă, player video full HD

− preț

SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 10,2 inchi
Rezoluție ecran: 1024 x 600
Format ecran: 16:10
Memorie internă: 2048 MB
Interfață PC: USB 2.0
Sloturi externe: MMC,SD, MS-Pro Duo, MS-Pro, SDHC
Preț: 829 Lei

3. Kodak P825

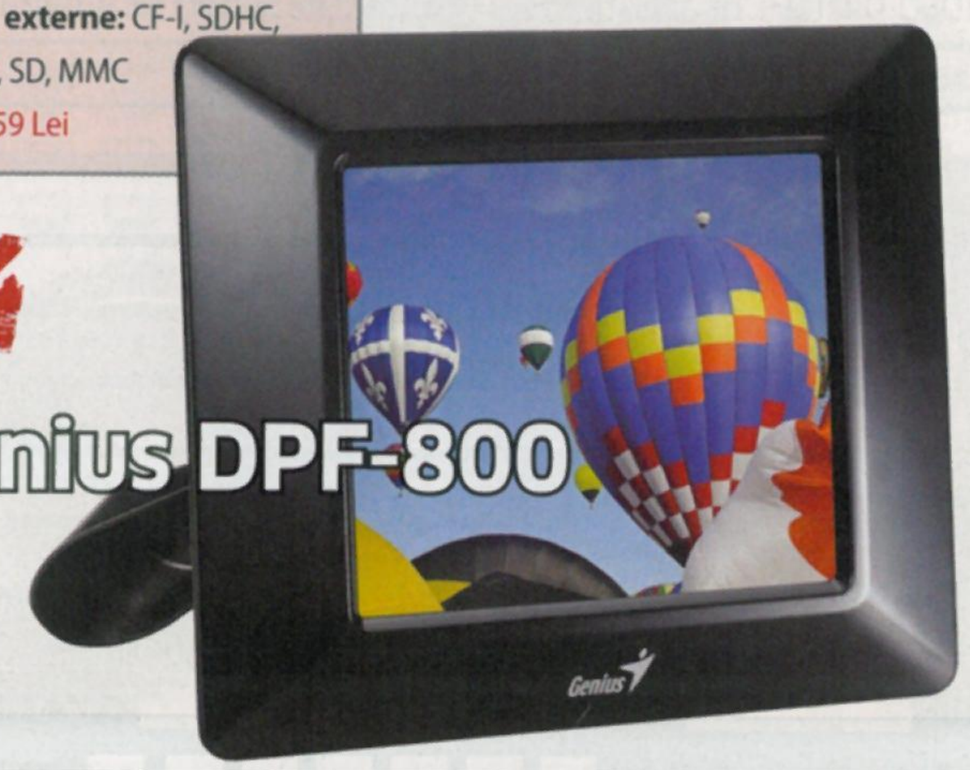


\+ tehnologie LED, consum redus energie

− formate foto suportate, ergonomie butoane

SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 8 inchi
Rezoluție ecran: 800 x 600
Format ecran: 4:3
Memorie internă: 512 MB
Interfață PC: USB 2.0
Sloturi externe: SD, MMC, MS-Pro, MS-Pro Duo, SDHC, XD
Preț: 299 Lei

4. Genius DPF-800



SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 8 inchi
Rezoluție ecran: 800 x 600
Format ecran: 4:3
Memorie internă: 16 MB
Interfață PC: USB
Sloturi externe: CF-I, SDHC, MS-Pro, SD, MMC
Preț: 259 Lei

\+ funcții calendar, alarmă, ceas, multi slideshow

− meniuri lente, interfața de transfer lentă

5. LG F7000S-PN



SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 7 inchi
Rezoluție ecran: 480 x 234
Format ecran: 16:9
Memorie internă: 128 MB
Interfață PC: USB 2.0
Sloturi externe: CF, SD, MMC, xD, MS, MS-Pro
Preț: 267 Lei

\+ design, ecran antireflexiv

− ușor instabil în mod portret

6. E-Boda LED-810



SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 8 inchi
Rezoluție ecran: 800 x 600
Format ecran: 16:9
Memorie internă: –
Interfață PC: USB 2.0
Sloturi externe: SDHC, SD, MMC
Preț: 259 Lei

\+ player DivX, afișează imagini cu rezoluție nativă foarte mare, meniu în limba română

− telecomandă

7. Serioux SmartArt 4800M



SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 8 inchi
Rezoluție ecran: 800 x 600
Format ecran: 4:3
Memorie internă: –
Interfață PC: USB
Sloturi externe: SD, MMC, MemoryStick
Preț: 250 Lei

\+ boxe stereo încorporate, ramă gen oglindă

− unghi vizibilitate pe verticală, butoane operare

8. Hannspree SD7021



SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 7 inchi
Rezoluție ecran: 480 x 234
Format ecran: 16:9
Memorie internă: 8 MB
Interfață PC: USB 2.0
Sloturi externe: SD, MS-Pro, MMC, MS-Pro Duo
Preț: 204 Lei

\+ sistem montare pe perete, senzor auto-rotate

− rezoluție nativă, puține formate de fișiere foto recunoscute

9. ViewSonic VFA724w



SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 7 inchi
Rezoluție ecran: 480 x 234
Format ecran: 16:9
Memorie internă: -
Interfață PC: USB 2.0
Sloturi externe: MMC, MS, SD, SDHC, MS-Pro
Preț: 178 Lei

\+ calitatea imaginilor afișate, butoane ușor accesibile

− lipsă funcții suplimentare, greutate

10. Epson P7000 Photo



SPECIFICAȚII:
Diagonală ecran: 4 inchi
Rezoluție ecran: 640 x 480
Format ecran: 4:3
Memorie internă: 160 GB
Interfață PC: USB 2.0
Sloturi externe: CF, SD/SDHC, MS, xD
Preț: 2581 Lei

\+ player clipuri MPEG4/H.264, recunoaște inclusiv formate foto RAW

− preț nejustificat de mare, dimensiune mică a ecranului

Logitech Driving Force GT

Ofertant: Partenerii Logitech, Preţ: 450 Lei



Ei bine, acesta este volanul pe care de multă vreme doream să-l am la test. Iar asta nu doar pentru că este vorba despre un produs Logitech - firmă celebră deja pentru calitatea volanelor sale, precum G25, G27 sau mai vechile MOMO Racing. Driving Force GT îmi atrăsese atenţia pentru că era unul din foarte puţinele volane „hibride", adică dintre cele compatibile atât cu PC-ul, cât şi cu jocurile pentru consolele PS2 şi PS3. Este adevărat, Driving Force GT nu a fost iniţial „marketat" explicit pentru PC, fiind lansat ca volan oficial pentru seria Gran Turismo a celor de la Polyphony Digital, de unde şi numele produsului. Dar, aplicaţia „Logitech Gaming Software" oferea suport atât în drivere, cât şi ca software de configurare, pentru a folosi Driving Force GT cu orice joc de pe PC, fără nici un fel de probleme sau dificultăţi. Până la urmă, şi pe site-ul Logitech, în noua sa versiune, se face referire în mod explicit la această funcţiune a volanului Driving Force GT. E drept, însă, că acest aspect este în continuare lăsat cam la urmă, trecându-se peste el mult prea repede şi uşor în locurile puţine în care este menţionat.

Poate că unul din motivele unui astfel de tratament de marketing al compatibilităţii cu PC-ul a Driving Force GT este acela că Logitech nu vrea să-şi pericliteze vânzările volanului său „amiral", adică G27. Vreau să spun, Driving Force GT este un volan cu force feedback, cu un unghi maxim de rotaţie de 900° şi compatibil PC şi PS2 şi 3, totul la un preţ care văd că mai nou coboară spre 400 de lei!

Force feedback-ul oferit de Driving Force GT este excelent, nu doar ca impresionantă forţă brută - reglabilă la nivelul dorit atât din drivere, cât şi din meniurile de opţiuni ale jocurilor - dar şi ca fineţe a detaliului efectelor speciale aplicate. Sub acest aspect, Logitech a reuşit o foarte bună implementare a tehnologiei force feedback de la Immersion, ce poate rivaliza cu implementarea aceleiaşi tehnologii pe volanul Thrustmaster Ferrari F430, care rămâne, încă, cea mai bună dintre cele pe care le-am testat până acum.

Volanul propriu-zis este mai subţire decât celelalte de pe piaţă, este complet acoperit de cauciuc şi oferă o foarte reconfortantă senzaţie de familiaritate şi lejeritate, fiind cel mai apropiat de un volan real ca experienţă a manipulării, din tot ce am rotit până acum în jocuri. Ceea ce m-a mirat foarte mult a fost dimensiunea redusă a întregului ansamblu volan-postament, care ocupă semnificativ mai puţin spaţiu decât alte produse de gen. De asemenea, deşi pentru fixarea de masă este prevăzut numai cu două cleme cu şurub de plastic - dar plastic extrem de solid - Driving Force GT s-a prins impecabil de suprafeţele pe care l-am montat, fără a avea sau căpăta în timp nici un fel de joc suplimentar. Am fost foarte mulţumit de uşurinţa şi rapiditatea cu care poate fi montat pe o masă, fără a face deloc rabat de la soliditatea acestei fixări.

De altfel, soliditate este cuvântul care descrie cel mai bine acest produs, fie că vorbim de rezistenţa sa fizică sau de comportamentul său în timpul utilizării. În opinia mea, cred că fiabilitatea unui Driving Force GT este ridicată şi de către faptul că volanul nu foloseşte clasicele potenţiometre analogice pentru a transmite date, ci encodere optice, care îi prelungesc viaţa indefinit.

Software-ul de control Logitech Gaming Software permite efectuarea tuturor reglajelor necesare volanului, printre care se află şi cel al unghiului maxim de rotaţie al volanului, ce poate fi adaptat astfel standardelor de 270° şi 900°, dar şi altor valori specifice în realitate modelelor de automobile pe care le pilotaţi virtual. Şi pentru că am ajuns la asta, vă pot spune că atât în GT Legends, GTR 2, Race 07, Race On, GTR Evolution, Shift, cât şi în GT5, Driving Force GT mi-a oferit tot ceea ce îmi doream şi aşteptam de la un volan cu force feedback. Am spus-o şi în articolul de GT5, o repet şi aici: în probele de raliu, Driving Force GT a fost uluitor de bun, integrându-mă impecabil în ansamblul pilot - automobil - drum, cu un force feedback puternic, detaliat, plin de informaţie semnificativă despre calea de rulare, aderenţă şi transferurile de masă.



Totuşi, am de făcut două observaţii asupra acestui volan. Prima este aceea că pedalele sale, de acceleraţie şi frână, sunt mult prea moi. Pedalele moi reduc precizia apăsării şi de aceea impun învăţarea treptată a piciorului cu ele, până la obţinerea cu timpul a deprinderii necesare pentru acţionarea lor cu fineţe. Eu sunt obişnuit atât cu pedalele la fel de moi ale unui Logitech MOMO Racing Force Feedback, cât şi cu pedalele tari, perfecte ca forţă a apăsării necesare, ale Thrustmaster-ului meu F430. Pot spune că prefer oricând pedalele acestuia din urmă, cu atât mai mult cu cât frâna Thrustmaster-ului este dotată şi cu doi magneţi aşezaţi cu poli de acelaşi semn unul către celălalt, ce cresc natural forţa de apăsare necesară spre finalul cursei pedalei.

A doua observaţie o fac asupra padelelor destinate schimbării vitezelor situate pe volanul propriu-zis. De fapt, este impropriu spus padele, astfel pot fi numite componente precum cele de pe un Logitech G27 sau un Thrustmaster F430, adică nişte piese suficient de late şi de lungi pentru a putea fi apăsate cu lejeritate în orice poziţie a volanului. La Driving Force GT este mai degrabă vorba despre nişte butoane mai late şi un pic mai înalte, ceea ce afectează semnificativ posibilitatea de a le acţiona oricând în cursă. După ce te obişnuieşti cu ele, este mai uşor, dar tot nu este la fel de natural şi lejer cum este cazul cu adevăratele padele pentru schimbarea vitezelor. Foarte, foarte deranjat am fost de această scăpare de design, pe care nu o înţeleg. Este adevărat că Driving Force GT este dotat cu o manetă ce poate fi folosită ca schimbător de viteze secvenţial, dar aceasta nu este un înlocuitor perfect al necesarelor padele, mai ales la pilotarea maşinilor sport sau de diverse formule monopost care folosesc padele la schimbarea vitezelor.



Dacă aş avea banii necesari, m-aş putea gândi să folosesc un Driving Force GT pentru volan, un Thrustmater F430 pentru pedale (sau, de ce nu?, un set Fanatec ClubSport...) şi un controller schimbător de viteze de sine stătător (se găsesc astfel de dispozitive la preţuri rezonabile, căutaţi online). Toate acestea ar putea fi utilizate împreună, fără probleme, fiind uşor configurabile din jocuri, şi ar putea depăşi calitativ un Logitech G27, la un preţ similar. Dar, până la urmă, chiar şi un „simplu" Logitech Driving Force GT este suficient pentru a obţine o experienţă superlativă în simulatoarele auto, la un preţ neaşteptat de accesibil. Fără a pierde din vedere micile observaţii de care am pomenit, vă recomand călduros acest volan, cu atât mai mult cu cât atât datele constructive, cât şi opiniile utilizatorilor exprimate online par să îl indice drept unul din cele mai fiabile produse de acest fel de pe piaţă.



Auzen Bravura

Ofertant: pc-coolers.ro, Preț: 569 Lei



Trebuie să recunosc faptul că, deşi am fost un fan al Creative Labs în ce priveşte plăcile lor de sunet destinate jocurilor, m-am mai dezumflat de la o vreme încoace. Ceea ce mi-a plăcut dintotdeauna la Creative a fost calitatea deosebită a modelării mediului acustic din jocuri prin intermediul EAX (Environmental Audio Extensions), tehnologia a Creative destinată redării cât mai realiste a ecourilor şi a reverberațiilor ce însoțesc o sursă de sunet, dar şi a felului în care sunetul este blocat sau atenuat de diferite materiale şi grosimi ale obstacolelor aflate în calea undelor sonore. De fapt, EAX, ajuns la versiunea 5 HD, este un subiect de articol în sine, unde ar trebui să fac şi o serioasă introducere în chestiuni teoretice de acustică şi psihoacustică. De aceea, pe scurt, important este că EAX, în versiunile sale 4 şi 5, este cea mai evoluată unealtă de redare realistă a sunetului din jocuri. Nimic nu egalează experiența EAX.

Problema este că plăcile de sunet de la Creative din seria Audigy şi mai apoi X-Fi nu au reuşit să se răspândească suficient pe piață pentru a impune EAX 4 sau 5 ca standard. Şi nu mă refer aici la un standard impus jucătorilor, adică potențialilor cumpărători de plăci de sunet Creative, ci la unul ce ar fi trebuit să atragă producătorii de jocuri, cei care nu au adoptat în număr suficient de mare implementarea EAX în titlurile apărute de câțiva ani încoace pe piață. Motivele acestei nereuşite a Creative sunt multiple: costul excesiv al plăcilor de sunet cu suport hardware pentru EAX 4 şi 5, suportul software în drivere deficitar pentru Windows Vista, implementarea greoaie a EAX în jocuri de către programatori şi, nu în ultimul rând, lipsa de flexibilitate a Creative, care nu a concurat din vreme soluțiile audio onboard prin introducerea unui produs propriu similar, care să popularizeze calitatea deosebită a EAX printre consumatorii majoritari.

Rezultatul lipsei de succes a Creative este cel pe care îl vedem azi. Cele mai folosite plăci de sunet sunt cele onboard, ce oferă suport pentru EAX 2.0, şi cam atât - adică o tehnologie mai veche de 10 ani!!! Iar dintre soluțiile onboard, nu toate au o implementare EAX de calitate. Eu recomand în acest scop folosirea unei plăci de bază cu cip audio Realtek, care oferă cea mai bună experiență audio în jocuri în zona de preț cea mai rezonabilă.

Evident, există şi plăci de bază scumpe care folosesc soluțiile audio onboard mai recente cu care Creative încearcă să recâştige terenul iremediabil pierdut - dar nu văd cum abordarea în continuare a unei linii elitiste sub aspectul prețului le-ar putea aduce vreo şansă pentru supraviețuirea în contextul economic actual.

Până la urmă, singura posibilitate de a face un ban exploatând excelenta tehnologie de la Creative este să o implementezi pe un produs de nişă, care să fie impecabil proiectat pentru a satisface un număr restrâns de consumatori cu necesități şi exigențe precise. Pe o astfel de idee a marşat firma Auzentech, care a adus pe piață cele mai reuşite implementări ale procesoarelor audio de la Creative, în forma plăcilor de sunet destinate audiofililor care vor să asculte muzică, să vizioneze filme şi să se joace, totodată, la cea mai bună calitate audio existentă în domeniu.

La noi ajunse recent Auzen X-Fi Bravura 7.1, ce conține, practic, vârful gamei de procesoare X-Fi de la Creative, montat pe o placă de sunet proiectată să satisfacă cele mai înalte exigențe audio. Astfel, conexiunile audio analogice sunt deservite de 5 amplificatoare operaționale (OPAMP-uri) de înaltă calitate, ce sunt montate pe socluri, astfel încât utilizatorul le poate înlocui foarte uşor cu alte modele, după gustul şi preferințele personale. Convertoarele Digital/Analog pentru ieşirile de linie sunt Cirrus Logic din gama de vârf, iar cele pentru ieşirea de cască sunt AKM din aceeaşi categorie.

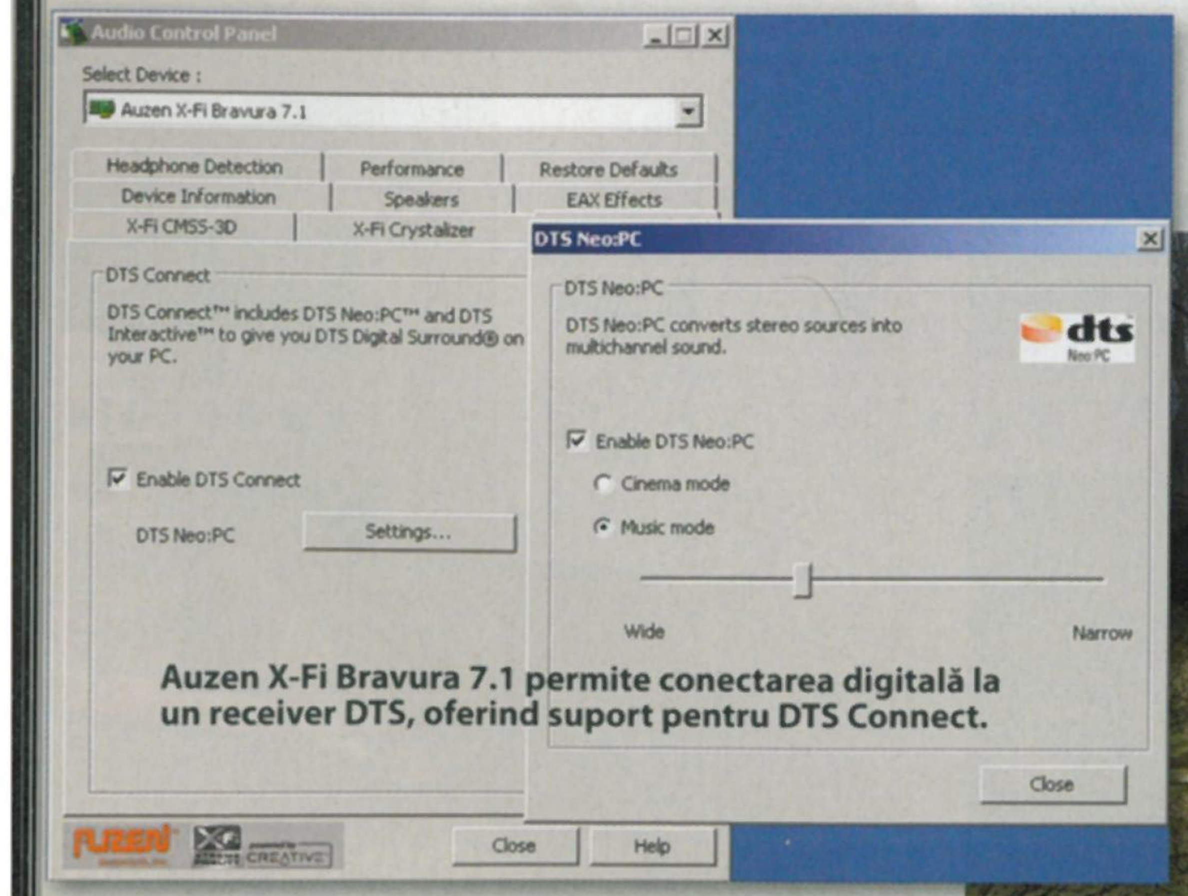
Da, ieşirea de cască este separată, cu amplificator Hi-Fi special dedicat, lucru care are un impact deosebit asupra calității audiției. De altfel, aş vrea să accentuez aici o idee. Ați fi înclinați să spuneți că o calitate audio de înalt nivel este importantă la audiția muzicală, fiind mai puțin critică la aplicații precum jocurile. Well, credeți-mă pe cuvânt, calitatea unei redări audio impecabile în jocuri duce la o experiență cu totul nouă chiar în titluri pe care le-ați parcurs deja şi despre care credeați că nu vă mai pot oferi nimic nou. Eu am reluat Thief 3, F.E.A.R. şi STALKER-urile numai pentru a le trăi la nivelul realismului audio de care este capabil un Auzen X-Fi Bravura 7.1! E cu totul altceva decât o soluție onboard, ba, e chiar mult mai bine decât cu un X-Fi de la Creative.

Pur şi simplu, detaliul fiecărui element sonor şi reverberația naturală care îl însoțeşte sunt izbitoare. Claritatea, dar şi percusivitatea dată de redarea curată a sunetelor cu atac rapid (precum exploziile şi împuşcăturile), sub care se află basul bine definit, fac dintr-un Auzen X-Fi Bravura 7.1 o soluție excelentă pentru jocuri. Dacă aveți buget pentru o astfel de placă de sunet şi pentru o pereche de căşti care să-i fie egale în calitate, nu ezitați nici o clipă - îşi fac toți banii.

■ **Marius Ghinea**



Configurarea ieşirilor analogice ale Auzen X-Fi Bravura 7.1.



Auzen X-Fi Bravura 7.1 permite conectarea digitală la un receiver DTS, oferind suport pentru DTS Connect.



Airlive WL-2600CAM

Ofertant: Partenerii Airlive, Preț: 989 Lei

Fugi de ochiul soacrei!



Denumirea completă este Airlive Wireless Pan Tilt Night Vision IP Camera WL-2600CAM şi deja mi s-a încâlcit limba-n gură. Nu asta contează. Ideea este că nişte capete luminate de la Airlive au pus la punct un sistem foarte compact de monitorizare capabil să ofere imagini mult mai clare şi mai „panoramice" decât o banală cameră IP cu obiectiv fix. Airlive WL-2600CAM poate fi conectată într-o rețea de calculatoare fie ea chiar şi wireless şi prin intermediul unui browser web se pot vizualiza imaginile live capturate de obiectivul inteligent, iar la nevoie se pot executa comenzi de mişcare a obiectivului de tip sus-jos, stânga-dreapta doar printr-un simplu clic de mouse. Camera are un design destul de interesant, nu este nici de ignorat, dar nici foarte agresivă atunci când o vezi pentru prima dată. Ea este concepută pentru a acoperi incinte relativ mici ca dimensiuni, având o distanță maximă de funcționare de aproximativ 10 metri. Imaginile capturate au o rezoluție VGA de doar 640x480, destul de mică, dar suficientă cât să îți dai seama că prietenii îți scotocesc prin sertarele şifonierului din camera ta. Pentru că e gândită să poată fi accesată şi de pe internet, există posibilitatea de a regla framerate-ul sau lățimea de bandă maximă pe care o poate ocupa în cazul în care vizualizarea se face din exterior. Airlive WL-2600CAM poate să păzească nonstop. Chiar şi pe o beznă adâncă, ea poate afişa imagini clare din zona în care este amplasată datorită celor 12 senzori infraroşii. Camera este livrată şi cu accesorii ce permit montarea sa chiar şi pe un perete sau tavan. Imaginația e singura limită.

LaCie Minimus USB 3.0

Ofertant: Partenerii LaCie, Preț: 445 Lei

Maximus vitezum transferatus



Dacă vă gândiți cum stocați toate imaginile generate de camera de supraveghere amintită mai sus sau pur şi simplu sunteți risipitori desăvârşiți de spațiu de stocare oferit de hard diskurile personale, atunci vă recomand o astfel de soluție de stocare externă. Experiența celor de la LaCie este recunoscută la nivel mondial şi acest lucru se simte. În ciuda valorii de 1 TB spațiu de stocare, LaCie Minimus USB 3.0 are dimensiunile cele mai reduse la segmentul HDD-uri externe de 3,5 țoli. Eu nu sunt foarte impresionat de colțurile şi marginile tăioase ale acestui dispozitiv, însă la capitolul viteză de transfer atât la scriere, cât şi la citire nu pot să zic decât „jos pălăria". Carcasa realizată în întregime din aluminiu asigură o protecție sporită a discului din interior, dar şi o suprafață mai mare de disipare a căldurii. În cazul în care dispuneți de un PC nu chiar din ultima generație, trebuie să aveți în vedere şi achiziționarea unui controller separat cu interfață USB 3.0. Se ştie că la ora actuală există foarte puțini utilizatori care se pot bucura pe deplin de avantajele oferite de portul USB 3.0, iar producătorii care doresc să-şi vând mai bine marfa ar face un mare favor clienților incluzând ca bundle un astfel de adaptor. La urma urmei, de noi depinde. Grijă mare să nu rătăciți gigabiții ramaşi liberi :).

Asus RT-N56U

Transferă datele cu stil

Echipamentele dedicate transferurilor de date între două sau mai multe PC-uri, laptopuri sau alte device-uri sunt de obicei înglobate în carcase realizate din metal sau plastic şi au un design pătrăţos, simplist şi fără prea multe elemente de atracţie. Mult timp, s-a pus accentul pe funcţionalitate şi mai puţin pe aspect. Multe dintre ele sălăşluiesc prin tot felul de cotloane, ascunse de cele mai multe ori de ochii lumii. Acest concept este însă pe cale de a se schimba, mai ales că noi, clienţii, am devenit mai pretenţioşi şi am început să căutăm lucruri cât mai interesante, mai spectaculoase şi mai atractive. Acest val de cereri, odată ajuns la producători, începe să prindă contur şi să se materializeze în tot felul de echipamente, unele mai năstruşnice ca altele. Asus este de mult în această horă şi rezultatele sunt vizibile. După părerea mea, Asus RT-N56U sparge tiparele cu care eram obişnuiţi în cazul unui router wireless. Combinaţia glossy cu textura uşor vălurită ce acoperă suprafaţa superioară a router-ului va funcţiona ca un adevărat magnet pentru curioşi. Poziţionarea acestuia pe un birou sau pe alte piese de mobilier se poate face fie în mod orizontal, fie în plan vertical. De altfel, producătorii îl şi promovează în acest fel deoarece accesul către cele 5 porturi Ethernet şi cele 2 porturi USB este mult mai facil. Acestea sunt poziţionate pe una din lateralele device-ului şi sunt uşor mascate de o extensie a feţei sale glossy pentru a nu afecta estetica sa în momentul în care va fi „intubat" cu tot felul de cabluri. Deşi are 5 porturi de tip Gigabit în dotare, ar fi păcat să-l înfăşurăm cu fire când în interiorul lui Asus RT-N56U există două module wireless de mare viteză ce activează pe plaja de frecvenţe de 2,4, respectiv 5 GHz. De asemenea, şi cele două seturi de antene gândite să funcţioneze pe aceste frecvenţe sunt înglobate în router tocmai pentru a nu strica în vreun fel designul revoluţionar. Pe suprafaţa lucioasă a router-ului se găsesc şi câteva simboluri ce sunt iluminate în funcţie de starea sa de activitate. Cu ajutorul acestora, puteţi găsi şi remedia eventuale probleme ce pot apărea în timpul funcţionării. Bineînţeles, înainte de toate se recomandă să aruncaţi cel puţin o privire asupra meniurilor de configurare. Acestea nu sunt cu mult diferite ca aspect sau funcţionalitate de alte modele de router-e Asus. Că o fi rău sau bine, asta rămâne să decideţi voi, însă rămâne cert faptul că sunt incredibil de intuitive şi uşor de desluşit în caz de nevoie.

Pe partea de securitate, lucrurile stau foarte bine, începând de la firewall-ul puternic inclus şi continuând cu funcţii de protecţie la atacuri de tip DoS, filtrarea adreselor de tip MAC sau a adreselor site-urilor pe care le consideraţi suspecte sau conţin informaţii periculoase. Cele două porturi USB din dotare pot fi folosite pentru a conecta un disc extern, o imprimantă sau chiar un modem 3G. Dacă alegeţi să ataşaţi un disc extern, acesta poate fi accesat fără probleme prin reţeaua locală sau de pe internet graţie unei funcţii de FTP pe care o pune la dispoziţie. Nici pasionaţii de download-uri masive prin FTP sau BitTorrent nu sunt ignoraţi. Aceştia primesc bundle o aplicaţie prin intermediul căreia pot pune la muncă router-ul chiar şi atunci când au sistemul personal oprit.

Dacă aveţi suspiciuni că producătorii şi-au îndreptat atenţia mai mult asupra designului decât asupra performanţelor, ei bine greşiţi. Sunt chiar plăcut surprins de performanţele sale şi de ratele de transfer obţinute chiar şi în condiţiile în care plaja de echipamente din jurul meu ce operează pe frecvenţa de 2,4 GHz este foarte aglomerată. Pe zona de 5 GHz situaţia stă chiar şi mai bine; am reuşit constant să obţin rate de transfer de peste 120 Mbps între două dispozitive wireless. Bună treabă.



Asus O!Play Mini

Simplu şi la obiect



Decizia de a achiziţiona un player multimedia este destul de dificilă în condiţiile în care pe piaţă există tot felul de soluţii care mai de care mai strălucite. Dacă unele dintre ele sunt de-a dreptul deosebite încă de la prima apariţie, există şi modele ce sunt îmbunătăţite pe parcurs. Asus merge pe cea de-a doua variantă, preferând să lanseze modele noi de media playere pentru a veni în sprijinul clienţilor şi oferindu-le produse cât mai variate la preţuri diferite. Asus O!Play Mini este cel mai recent model de media player şi, spre deosebire de variantele predecesoare, vine şi cu plusuri şi cu minusuri. În comparaţie cu modelul O!Play prezentat nu demult tot în aceste pagini, noua versiune renunţă la avantajul portului USB 3.0, însă rămâne foarte hotărâtă când vine vorba de a reda materiale audio-video în format fullHD. Nici partea de conectică nu a fost lăsată deoparte. Noua versiune include doar un conector HDMI pentru ieşire audio şi video digitală şi setul imbatabil de conectori RCA pentru a oferi divertisment analogic chiar şi unor televizoare de generaţie mai veche. Găsim şi un cititor de carduri pentru a fi pe placul celor mai răspândite modele de carduri de memorie şi a facilita vizionarea unui slideshow cu fotografiile pe care tocmai le-aţi făcut. Asus O!Play Mini se bucură şi de avantajele oferite de mica telecomandă inclusă. Nu mai e la fel de ergonomică, dar e destul de practică şi utilă. Cu firmware-ul existent s-a putut rula majoritatea formatelor de fişiere video şi audio, cu precădere formatele MKV, DivX şi Xvid, care sunt mai uzuale. Nu am întâmpinat probleme nici pe partea audio, însă e destul de neplăcut să îţi asculţi colecţia de melodii preferate în boxele unui televizor, fie el chiar şi... LED. Fiind soluţia „mini", automat şi dimensiunile aparatului au intrat la apă, asta am înţeles-o, dar în privinţa meniurilor, de ce există uneori acea întârziere deranjantă între comanda dată din telecomandă şi execuţia ei efectivă pe ecran? Hmm... cred că e ceva legat de preţul său mai mult decât rezonabil.

Ofertant: Partenerii Asus, **Preţ:** 299 Lei

CM Storm Inferno

Dezbină şi cucereşte



Cooler Master nu este o companie orientată spre produse dedicate zonei de gaming, însă atunci când există cerere, de ce să nu existe şi ofertă. Multe companii gândesc la fel, dar puţini reuşesc să facă ceva notabil. Din punctul meu de vedere, Cooler Master a găsit o reţetă incredibil de reuşită. De curând, a lansat un al doilea model de mouse, evident dedicat jucătorilor profesionişti. De la prima vedere, CM Storm Inferno pune la dispoziţie un întreg arsenal de butoane şi funcţii după care gamerii sunt înnebuniţi. Ergonomia este şi ea destul de bine gândită, nu oferă prea multe opţiuni în materie de reglaje sau alte fineţuri de acest gen, însă este proiectat să fie ambidextru, adică să poată fi utilizat chiar şi de persoanele stângace. Îmi place că butoanele sunt bine poziţionate, dar şi mai important este că acestea au dimensiuni generoase. Acest lucru contribuie semnificativ la ergonomie, făcând operarea lui mult mai relaxată. Câţiva colegi spun că are un design agresiv, cu anumite influenţe din schiţele maşinilor de curse. Nu vreau să-i contrazic şi într-un fel parcă le-aş da dreptate, dintr-un anumit punct de vedere parcă ar emana un fel de agresivitate.

Fiind catalogat drept mouse de competiţie, producătorii nu s-au zgârcit când a venit vorba de performanţele senzorului laser. Acesta atinge o rezoluţie maximă de 4000 de dpi şi, după cum deja ne-am obişnuit, această valoare poate fi ajustată „din mers". Cu ajutorul aplicaţiei oferite bundle se pot regla valorile celor 5 trepte de ajustaj ale acestui senzor. Nu sunt mulţumit de modul în care acestea pot fi deduse în timpul acţiunii. E drept că se aprind nişte beculeţe, însă sunt amplasate într-o zonă destul de ciudată. Probabil într-un meci de WoW vi se oferă foarte rar ocazia de a schimba rapid aceste setări. Rar mi-a mai fost dat să întâlnesc în meniurile aplicaţiilor de tuning ale mouse-urilor opţiuni mai avansate cu privire la performanţele butoanelor. CM Storm Inferno oferă până şi posibilitatea de a seta o valoare a timpului de răspuns al butoanelor apăsate în funcţie de genurile de jocuri pe care le preferaţi. Nu degeaba l-au botezat „Inferno" pentru că riscaţi să vă prindeţi rapid urechile prin toate setările care vi se pun la dispoziţie. Eu zic să o luăm treptat. Aaaa, what does this button do!?

Un alt aspect interesant căruia cei de la Cooler Master i-au acordat o atenţie deosebită este şi sistemul de contact al mouse-ului cu suprafaţa de joc. Felul în care sunt poziţionate şi modul în care acestea permit alunecarea mouse-ului pe aproape orice suprafaţă sunt aspecte foarte importante. Am constatat diferenţe de performanţă destul de mici în folosirea mouse-ului pe un pad sau direct pe birou. Bravo lor pentru atenţia şi la aceste detalii... îşi justifică preţul.

■ **BogdanS**

Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** 239 Lei



Titlu: Agentul Cormac

Autor: Neal Asher

Colecția: Nautilus



Autorul englez NEAL ASHER s-a născut în 1961 şi, fascinat de O poveste cu un hobbit şi de Stăpânul inelelor, şi influențat de părinții care erau fani SF, a început să scrie de la 16 ani. Înainte de a se dedica exclusiv scrisului, a lucrat succesiv în industria de mobilier, apoi ca mecanic, programator industrial şi grădinar. A debutat în 1989 şi primul roman, Gridlinked, i-a apărut în 2001. Până în prezent, a publicat 14 romane şi patru volume de povestiri şi a fost tradus în limbile rusă, germană, franceză, spaniolă, portugheză, japoneză, cehă şi română. Cu o singură excepție, acțiunea tuturor romanelor sale se desfăşoară în universul „Polity"; Agentul Cormac face parte dintr-o serie de cinci romane.

„Science fiction de cea mai bună calitate, romanul reuşeşte să ofere mai mult decât divertisment şi acțiune - ridică întrebări tulburătoare despre identitate şi esența umanității, examinează potențialul şi pericolele noilor tehnologii, precum şi evoluția deliberată a unor personaje care trăiesc, respiră şi uneori mor în slujba comunității lor.

Isaac Asimov's Science Fiction Magazine

„O carte violentă, aspră şi delicios de amuzantă, cu intrigi bizantine şi un talent incomparabil al narațiunii."

Locus

«Ce înseamnă să fii om?» este una dintre întrebările fundamentale ridicate de literatura SF, iar Asher o abordează într-o manieră fascinantă din ambele direcții: atât din punctul de vedere al oamenilor, cât şi al inteligenței artificiale."

Interzone

„În SF-ul contemporan, Neal Asher se numără printre experții explorării meditative a consecințelor progresului din tehnologie şi ştiință, făurind din concluziile sale societăți interstelare plauzibile şi interesante."

Analog Science Fiction Magazine

„Asher revine în universul Polity cu grație, stil şi panas, la care se adaugă viziunea măreață în genul space opera. Imaginația lui este excepțională, iar intrigile incredibil de întortocheate."

The New York Times Book Review

CÂŞTIGĂTORII LUNII DECEMBRIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediția decembrie 2010, ce a avut ca premii cinci romane Peregrinările lui Tuf de George R.R. Martin, sunt următorii: **Sburlea Constantin** din Timişoara, **Macovei Dan** din Timişoara, **Lica Grațian Tiberiu** din Craiova, **Petrea Vlad Dorin** din Blaj şi **Militaru Ionuț** din Băneşti.

Info: Câştigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



O poveste încâlcită

Rândurile de mai jos sunt doar o înşiruire de gânduri aleatorii culese în momentele în care mă scremeam să încropesc această recenzie. De ce m-am scremut? Pentru că filmul e perfect fără să spună însă nimic, e un desen bestial, dar fără poveste. M-a redus la tăcere, m-a Kelly Bundy-ficat…

Geniul traducător din spatele titlurilor româneşti loveşte din nou, ce poveste încâlcită visezi dom'le? Numele original este Tangled (încurcat, încurcătură) şi face mai mult un apropo la faptul că eroina are părul foarte lung, aruncă o privire la poster măcar, dacă vizionarea filmului a ajuns să fie o problemă. Povestea nu e încâlcită deloc, ba e chiar din topor… mă rog… luna asta pare să fie luna Epic-Disney pentru mine, am scris/u despre un joc şi un film făcute de Disney, în timp ce ambele jocuri au în componența numelui cuvântul Epic… oare ce s-ar întâmpla dacă mâine nu ar mai exista internetul, cum aş mai alege un film? IMDB-ul a ajuns să fie Biblie, nu mai am timp să le încerc pe toate şi am nevoie de o sortare, caut de exemplu Tangled: nota? 8.2 (o să fie 8.1 până apare revista). Perfect! Media notelor primite de la oamenii de peste 45 de ani? (nu de alta, dar am observat că, în cazul filmelor, sunt foarte bătrân, dacă oamenii în vârstă spun că e OK, atunci sunt 90% şanse să-mi placă) 7.9. Respectabil! Nota primilor 1000 de oameni care au votat cel mai des? 7.3. Interesant! Deci un film bun, dar oarecum superficial în ochii celor care văd filme pe bandă. Europenii? 8.1. Da! Bun fără discuție. Să mergem! … faptul că IMDB-ul îți aduce la un clic distanță un raport atât de complex te ajută, pe tine ca utilizator, dacă te interesează sociologia, să observi câteva nuanțe cât se poate de interesante. Dacă ne uităm la Matrix, de exemplu, observăm că filmul este clar adresat în principal bărbaților sau că populația non-USA a votat mai bine filmul… dar să schimbăm subiectul înainte să vină Caleb să ne certe că vorbim despre manele… ce-ar fi să încercăm şi noi o notă preferențială cu plecare, pentru versiunea 3D a filmului, din 10, ca la gimnastică: nu avem bani de 3D şi alegem versiunea normală? 9. Filmul este făcut special pentru 3D şi se bazează în primul rând pe partea vizuală (pasionații CGI vor aprecia). Nu ne plac music-hall-urile? 8. Filmul nu are multe melodii cântate, dar nu duce nici lipsă, în dulcele stil clasic Disney. Desenele nu ne fac cu ochiul? 7. Chiar şi pentru „adulți" filmul are ce oferi. Ne ducem singuri? 6. Filmul se adresează în principal familiilor, cuplurilor, tinerilor îndrăgostiți şi doar în ultimul rând singurilor. Nu avem bani de bilet? 4. Şi nu ne ducem, nimic mai simplu. Avem 50+ canale româneşti, trebuie să fie altceva pe unul dintre ele. Tot ce pierdem, dacă vă luați după oamenii ăștia de pe IMDB, e doar cel mai bun desen Disney făcut în ultimii 20 de ani (Pixar nu se pune).

■ **ncv**

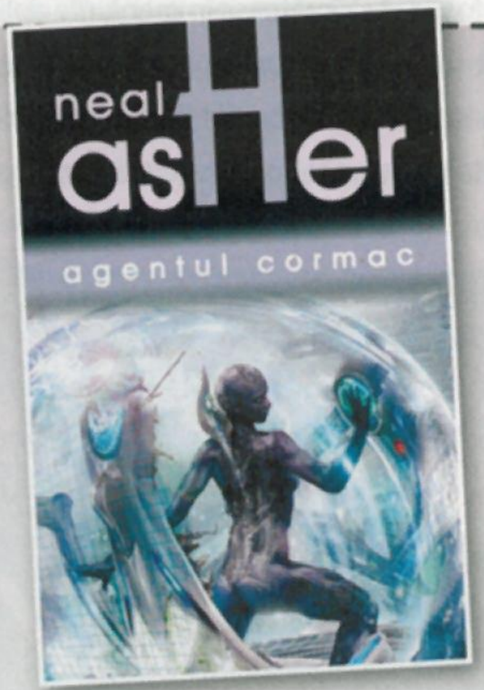


CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă una din cele cinci cărți Agentul Cormac de Neal Asher răspunzând la întrebarea:

În ce an a debutat Neal Ashter?

- 1979 ☐
- 1989 ☐
- 2009 ☐



Nume, prenume	
Cod numeric personal	
Str. / Nr. / Bl. / Sc. / Ap.	
Localitate	
Cod Poştal / Județ	
Telefon / e-mail	

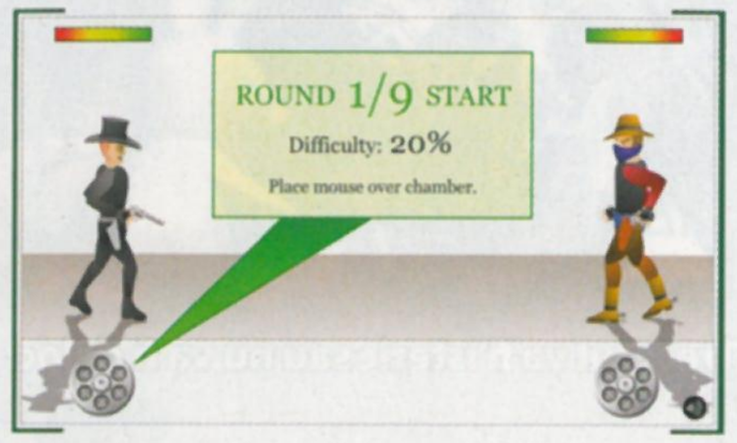
Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 martie 2011. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câştigătorului va fi publicat în ediția de luna aprilie 2011 a revistei.

Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

www.

www.gunblood.com

Nu vei şti niciodată cât de rapid ai putea fi într-un duel cu pistoale în fața cârciumii dacă nu vei face testul de îndemânare, precizie şi viteză de pe… citeşte site-ul din titlu.



www.funforever.net/archives/finger-shadow-illusions/



Mergi constant la chefuri la care nimeni nu se distrează? Ai vrea să fii în stare să faci ceva care să-ți aducă faimă printre triştii tăi colegi de breaslă? Intră repede pe site-ul din titlu şi învață să faci cele mai reuşite umbre pe pereți.

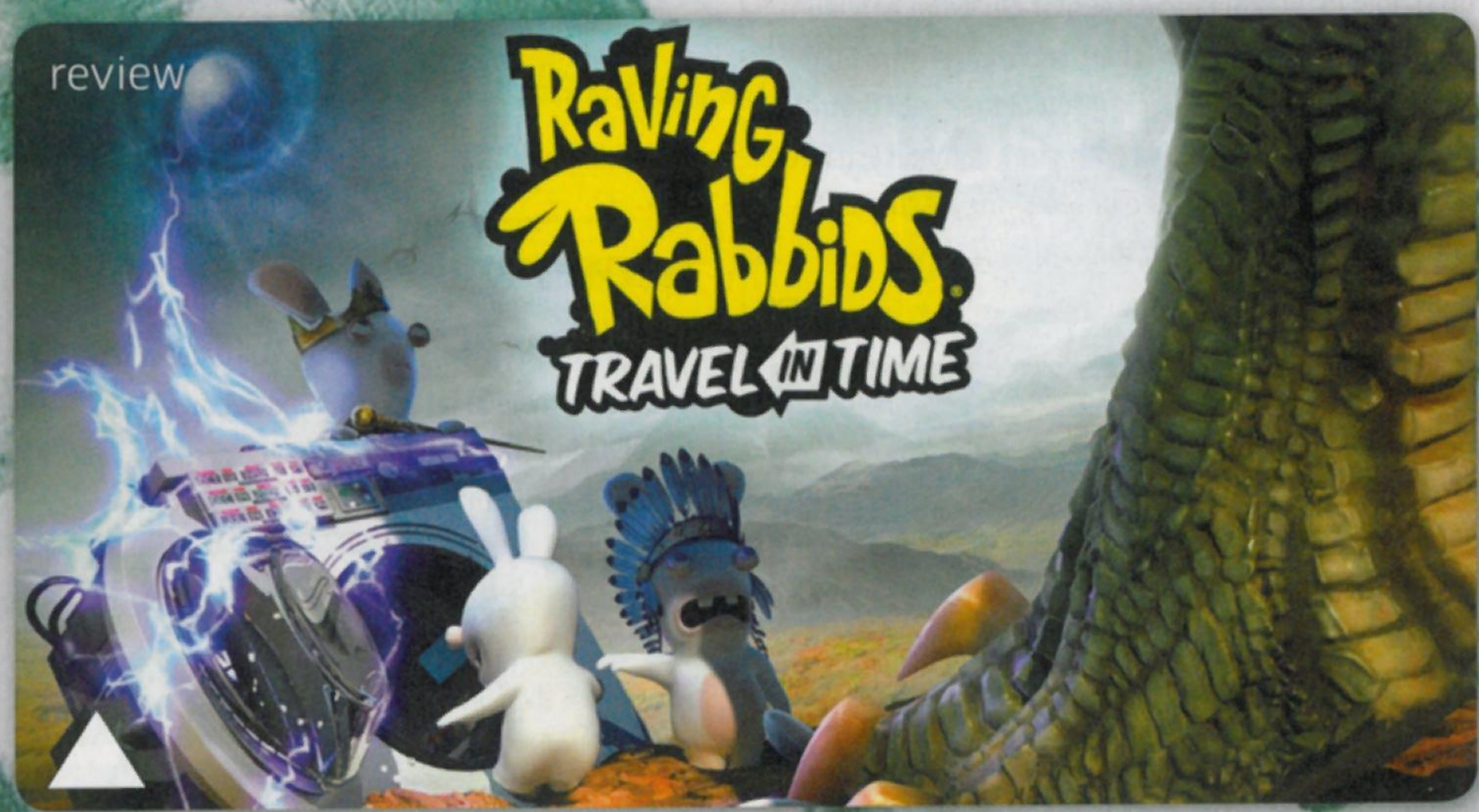
NEXT ISSUE*



Cu moartea pre moarte călcând...



Doar tu și spațiul. Mort.



Trecutul va fi isteric sau nu va fi deloc!

*Cu titlu informativ



DINCOLO DE ORICE LIMITĂ
mediu deschis, fără egal
DINCOLO DE ORICE STIL
condu cele mai tari mașini din lume
DINCOLO DE ORICE PASIUNE
fii stăpânul șoselelor în cursele online
TDU2
TEST DRIVE
UNLIMITED
Beyond Racing
12
www.pegi.info
tdu2.com
PC DVD ROM
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
M.O.O.R.
Test Drive® Unlimited 2 © 2011 Atari, Inc. Toate drepturile rezervate. Test Drive®, M.O.O.R.® și sigla M.O.O.R. sunt mărci comerciale deținute de Atari, Inc. în Statele Unite ale Americii și alte teritorii. Dezvoltat de Eden Games S.A.S. Distribuit de Atari Europe S.A.S., Lyon, France. Atari și sigla Atari sunt mărci comerciale deținute de Atari Interactive, Inc. Susținut și distribuit de Namco Bandai Partners S.A.S. în Europa. „Aston Martin" și sigla Aston Martin Wings (și denumirile modelelor, inclusiv „DB9", „DBS", „Volante", „Vantage" și „One-77") sunt mărci comerciale deținute de Aston Martin Lagonda Limited. Acest produs este dezvoltat sub licență și include mărci comerciale și alte materiale, cum ar fi copyright-uri și design-uri deținute de Aston Martin. Aceste materiale nu pot fi reproduse, șterse sau folosite fără accordul scris din partea Aston Martin Lagonda Limited. Mărcile comerciale, design-urile și copyright-urile sunt folosite cu acordul Bugatti International S.A.. Xbox, Xbox 360 și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft și sunt folosite sub licența acestuia. „PlayStation", „PS3" și sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment inc. Toate drepturile rezervate. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.
ATARI
www.atari.com